Sólo 375 Ptas. 2,25 €

PC - PlayStation - PS2 - Nintendo 64 - Game Boy Color - Dreamcast y mucho más...

Año II - Nº 13

Juegos & Cía.



Solución completa: The Devil Inside (PC)

Test PSX
Parasite Eve 2
Acaba con los mutantes

Test DC PC
Fur Fighters
Macarras de peluche

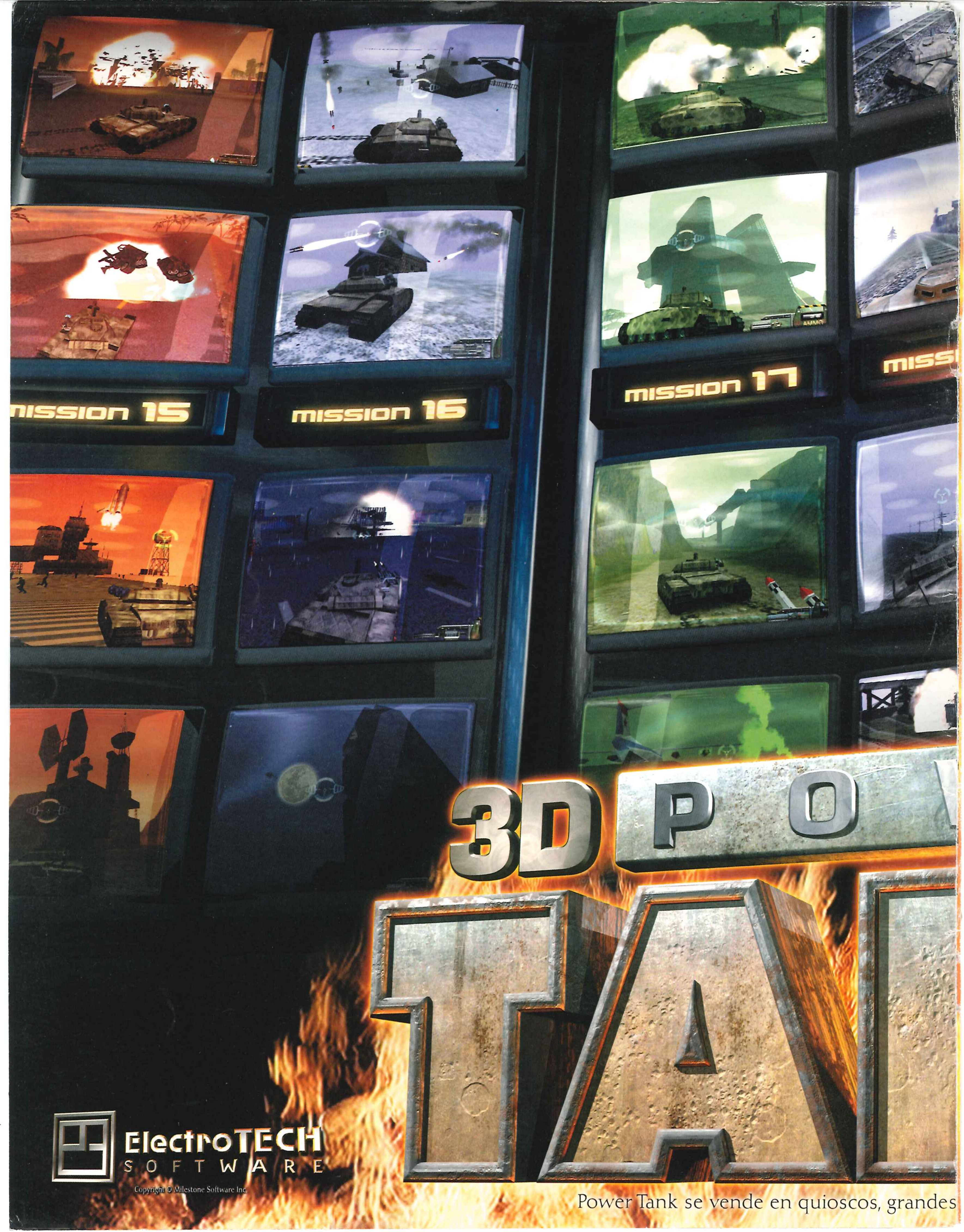
Test PC
Grand Prix 3
No bajes de 200 Km/h

Virtua Tennis
SEGA PROFESSIONAL TENNIS

Triunfa en la Pista Central

¡REGALO! Doble Póster
Dead or Alive 2

Todos los trucos para tus juegos favoritos


mission 15
mission 16
mission 17
missi
3D PO
TA
ElectroTECH
SOFTWARE
Copyright © Milestone Software Inc
Power Tank se vende en quioscos, grandes



mission 20
mission 19
on 18
WER
NK
LANZAMIENTO INMINENTE
2.995
2.995 pesetas / 18 euros
PC · CD-ROM
MANUAL · TEXTOS · VOCES
CASTELLANO
FX
INTERACTIVE
www.fxplanet.com
almacenes y tiendas de informática.

Juegos & Cía.

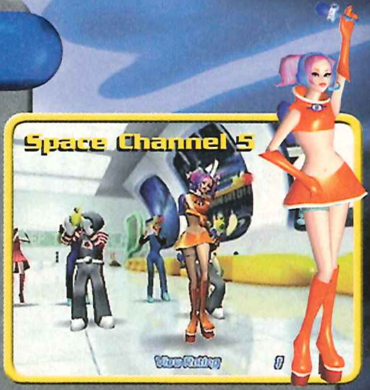
Nº 13

Sumario

Actualidad

Juegos

Trucos



Tetsuya Mizuguchi ha creado la heroína del futuro. ¡Tiembla Lara!



La saga de Microprose vuelve con más caballos por bólido. ¡Rum, rum!



Simplemente, el videojuego del verano, la temporada, el año y la década.



Algunas luchas de *roboces* son tan antiguas como Mazinger Z...



Estrategia tridimensional con ganas de comerse el mundo.

Un añito hace...

Por estas fechas, el año pasado pisaba los quioscos de toda España una nueva revista, de nombre Juegos & Cía.: un proyecto maravilloso en el que hemos trabajado duro y por el que habéis apostado decididamente dándonos vuestra confianza mes a mes, sin descanso. Ahora que han pasado doce meses, trece números y cientos de videojuegos, es el momento de mirar atrás, de contemplar orgullosos las cosas en las que hemos acertado y corregir las que os han gustado menos. Por eso, fieles al pacto que firmamos en el primer número, seguimos buscando las mejores novedades y las guías con trucos más completas. Respetando esa promesa, hoy os presentamos orgullosos el primer número de un nuevo año, con nombres como «Virtua Tennis», «Grand Prix 3», «Fur Fighters» o «Parasite Eve 2». ¡Ah! y sobre todo, gracias.

La redacción

Juegos & Cía. Sc...

El verano es una época llena de agua salada, chiringuitos, pantalones cortos y ¡regalos de Juegos & Cía.! Este mes os traemos, con motivo de nuestro primer aniversario, suscripciones gratis, juegos, peluches...

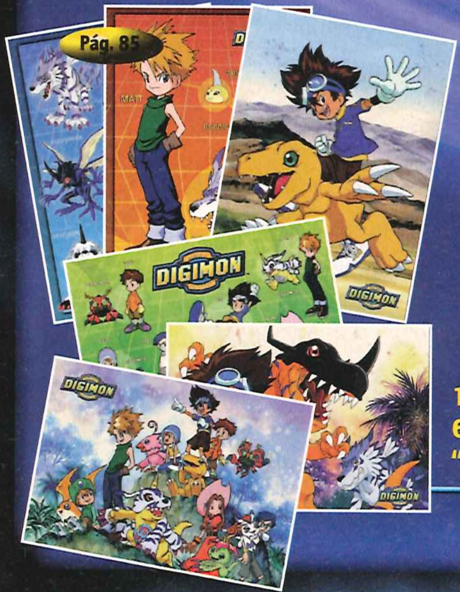




1 juego para Pc de la serie "Máquinas en Acción"



5 Camisetas «Might & Magic VIII: Day of the Destroyer»





10 Colecciones de 6 pósters de "Digimon"



rteos



Pág. 56

5 Camisetas «Diablo II»

10 Juegos y 10 gorras «Shogun Total War»



Pág. 25

10 Peluches «Fur Fighters»



Pág. 35

3 Packs de juego + carpeta + figurita «Icewind Dale»

JUEGOS & Cía.

Pág. 81

6 Suscripciones gratuitas de seis números a Juegos & Cía.



10 Puzzles 3D "Diablo de Tasmania"



Pág. 88

10 Puzzles 3D "Basílica de San Marcos"



Konami se aferra a su mejor saga olímpica para ganar el oro en Sidney.



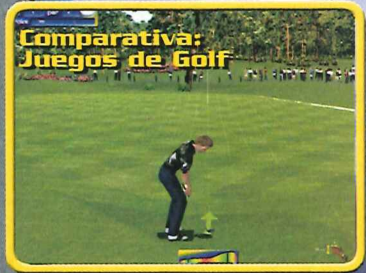
Directamente, de las manos de los creadores de «Baldur's Gate».



Una nueva saga de Squaresoft, miedos y mutantes del más allá.



Codemasters se especializa en carreras de coches bien hechas.



Si quieres convertirte en un Sergio García cualquiera, léete estas páginas.



Os desvelamos en rigurosa primicia nuestros secretos mejor guardados.

En la calle

Mortal Kombat: Special Forces



Hace unos añitos –después de un *mon-tóoooon* de versiones exactas de «Mortal Kombat»– Midway lanzó para PlayStation un *beat'em-up* que no obtuvo el éxito esperado. Pero esta vez quiere redimirse con otro compacto del mismo corte que posee un apartado gráfico más trabajado y una acción que tumbará borricos. «Mortal Kombat Special Forces» nos da la posibilidad de controlar al forzudo Jax en pos de la búsqueda y captura de varios elementos que han escapado de una prisión de máxima seguridad: golpes, *combos* y violencia explícita... ¡Fatality!

Rampage Thoogh Time



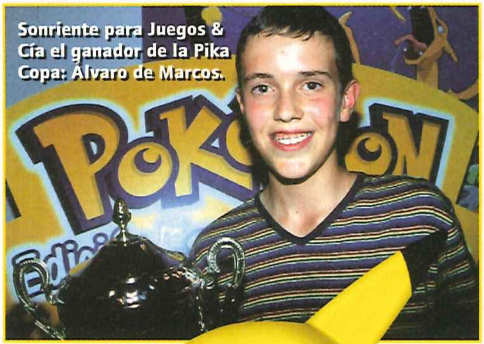
¡La de tiempo que no veíamos a los monstruitos de «Rampage»! Pero si ya casi ni nos acordamos de cómo eran. Pues Midway viene dispuesta a *darnos caña* con el mismo objetivo que sus anteriores hermanos mayores: hacer picadillo todo edificio y vencer a los otros monstruos en una lucha por puntos. Para PlayStation, Midway ha mejorado el apartado gráfico aprovechando el mayor potencial de la consola de Sony y, además, ha incluído nuevos personajes y modos de juego.

Rayman 2



Ubi Soft ha puesto en las tiendas la esperada versión PlayStation de su divertido y encantador plataformas «Rayman 2». El mismo precioso apartado gráfico –un *pelín* más pixelado– y una jugabilidad y dificultad increíble que ya ha enamorado a todos los fanáticos de Nintendo 64, Dreamcast y PC CD-ROM. Lo cierto es que el retraso ha venido dado –según Ubi Soft.– por el interés de realizar una versión digna. Y es que, sin duda, en estos momentos es el mejor título de plataformas que existe para PlayStation. ¿Que todavía no lo tienes?... ¡Ay, ay, ay!

Pokécampeones de España

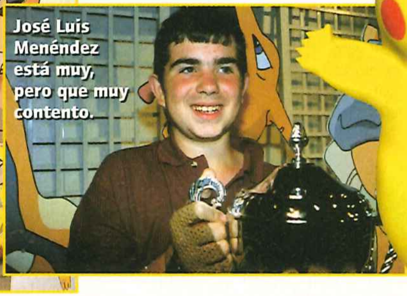


Sonriente para Juegos & Cía el ganador de la Pika Copa: Álvaro de Marcos.

Hace unos meses, hablamos en esta misma sección del campeonato «Pokémon Stadium» que se estaba celebrando en Madrid. A fecha de hoy, y después de unas interesantes finales, ya tenemos los ganadores que afrontarán la final europea como integrantes de la selección española.
Los vencedores de las categorías *Pika Copa*, *Poké Copa* y *Super Copa* se llaman Álvaro de Marcos Peirotén, José Luis Menéndez y Sergio García Maroto, respectivamente, y los tres son de Madrid. El día 2 de Septiembre viajarán a Londres para medirse con los campeones de Portugal, Bélgica, Francia, Alemania, Inglaterra, Holanda e Irlanda. Pero hasta entonces podemos seguir visitando Mundo Pokémon 2000 en el Parque de Atracciones de Madrid y disfrutar de un bonito día de campo, atracciones y, sobre todo, Pokémon para dar y tomar.



Sergio García tiene 16 años y es el campeón de la Súper Copa.



José Luis Menéndez está muy, pero que muy contento.



Virtua Athlete 2K



Las animaciones de los atletas no están demasiado mal.

Las Olimpiadas llaman a la puerta de Dreamcast con un título impresionante a todos los niveles. «Virtua Athlete 2K» ha sido desarrollado por Climax y es la apuesta de Sega para cubrir un género al que se le va a unir «International Track and Field» de la japonesa Konami. El control es bastante sencillo y las pruebas más famosas como pueden ser los 100 metros lisos, el lanzamiento de jabalina o el salto con pértiga además de muchas otras. «Virtua Athlete 2K» en Japón se puede jugar *on-line*, pero de esta opción aún no se ha comentado nada en los círculos de Sega España. Próximamente más... aquí, en Juegos & Cía.



¡Cuidado chaval! Que te vas a caer.

Coches de Radio Control



Los golpes son bastante espectaculares.



Re Volt» nos puso en bandeja toda la diversión de los coches de radio control con un enfoque muy arcade. Y es precisamente un año después cuando Acclaim enfoca el pequeño mundo del motor desde el punto de vista de quienes los conducen. «Go by RC» es un interesante título que llegará a mediados del mes de Septiembre y que se diferencia bastante de «Re Volt» en su modo de juego, ya que tira más hacia el género de la simulación que al arcade. Además de divertido estará tirado de precio...



Chicanes, curvas cerradas y mucha diversión.



La cámara no se puede rotar.

Los Pokémon de TECMO en PSX



Este escenario nos recuerda mucho a «Pokémon Stadium».

El mes pasado hablamos sobre la respuesta de Bandai a Pokémon con su «Digimon *only for* PlayStation». Pero éste mes vamos más allá presentando pantallas de «Monster Rancher», título de corte similar a los cartuchos de Nintendo pero con el alma de coleccionar bichitos al cuadrado. 408 es el número de monstruitos a reunir en una elaborada historia que nos lleva por preciosos parajes 3D. Para no variar, el estilo de las batallas será muy similar al de «Pokémon Stadium» con un montón de zum y efectos especiales realmente espectaculares que, unidos al carisma de los monstruos, conseguirán hacer de este «Monster Rancher» un buen exponente del género iniciado por Pokémon. En unos pocos meses, mucho más... :-)



Gráficamente «Monster Rancher» no tiene nada que envidiar a Pokémon...



Red Alert 2, ¿más de lo mismo?

Lo que nos faltaba por ver: Westwood vuelve a las andadas con la segunda parte de «Command & Conquer Red Alert».





¡Que nos están destrozando la base!

De nuevo, estrategia 2D pero con novedades bastante interesantes en cuestión de edificios, tropas y misiones.
Dos bandos para elegir que se reparten entre los aliados y los soviéticos, donde cada uno tiene sus propias características y personajes. La perspectiva isométrica ha sido la elegida que enseñará los preciosos escenarios llenos de color y efectos especiales.
Su lanzamiento está previsto para finales de año y se oyen rumores sobre una posible versión de «Command & Conquer» para PS2... así que avisados quedamos de esta nueva *bomba* clásica jugable. ¿Qué será...?



¿La Torre Eiffel en Estados Unidos?



Hay que defender bien las bases...

Más Sims

La expansión oficial de «Los Sims» cuenta con nuevos objetos, trabajos y situaciones divertidas que aumentarán sobremanera una idea bastante limitada. Por ejemplo, nuestros *Sims* pueden ser abducidos, convertidos en zombies o enamorados mediante un genio aparecido del interior de una lámpara mágica.







Novedades

DREAMCAST



«Virtua Tennis», «Virtua Athlete», «Metropolis Street Racer», «Vanishing Point» y «San Francisco Rush 2049».

GAME BOY COLOR

«Super Bust a Move», «Turok 3», «La Abeja Maya 2», «Playmobil: Hype the Time Quest», «Barça Manager 2000», «Heroes of Might and Magic», «Games Frenzy», «Army Men 2» y «TinTin Prisioneros del Sol».

PC CD-ROM

«Vegas Games-Table», «Vegas Game-Slots and Video», «Might and Magic VIII: Day of the Destroyer», «Hydro Thunder», «Mortal Kombat 4», «V-Beach Volley Ball», «Bugs Bunny Lost in Time», «Los Autos Locos» y «V-Rally 2».

PLAYSTATION

«All Star Tennis 2000», «Surf Riders», «Rayman 2 The Great Escape», «F1 Racing Championship», «Mortal Kombat Special Forces», «Rampage Through Time», «Jeremy McGrath Supercross», «ECW Anarchy Rules» y «RC Revenge».



Surf Riders

Ubi Soft va a lo Epyx Games. Y es que este mes lanzará en Agosto un simulador de *surfing* para la consola de Sony.
Si alguno de vosotros recuerda la famosa prueba de *surf* de «California Games», *se nos abrirán las carnes* al saber que el modo de juego en «Gerry Lopez Surf Riders» es muy similar al de ese cartuchito aunque, por supuesto, será más completo.
Gráficos 3D y efectos de agua como pocas veces hemos visto en PlayStation. El objetivo será conseguir puntos para pasar a diferentes rondas realizando piruetas y aguantando el máximo tiempo sin caer.



¡Esta ola no tiene educación!





Un bonito atardecer para hacer *surfing*.



Nuevo récord de Square

La última versión del juego que ha puesto de moda el Rol en la consola de Sony, acaba de ser lanzando en Japón entre multitudes, lloros, gritos y ese tipo de movidas que montan los nipones en los eventos de este tipo...
Y es que 2.226.406 es la cifra mágica de unidades vendidas hasta el momento y suponemos –el juego *ta en japoné y no entendemos ni papa*– que es la mejor edición de toda la saga.
Siguiendo con la fiebre «Final Fantasy» en la dirección www.finalfantasy.com podemos encontrar información sobre la película de animación 3D que se están marcando Squaresoft y Columbia Tristar Pictures: *trailers*, actores conocidos que van a dar voz a los protagonistas del film y una sección de *downloads* muy interesante. La película estará en los cines a lo largo del año que viene... ¡¡¡Ay, madre qué ganas tenemos de verla!!!



«Final Fantasy IX» llegará a España a finales de Otoño.





F1 2000, arranca...

Psygnosis vuelve a la carga un año más con la actualización para PSX de su título «Fórmula One». Para esta nueva versión tenemos 11 escuderías con sus correspondientes pilotos oficiales y los 17 circuitos que componen el calendario mundial de la FIA. Además, el número de jugadores que pueden participar en carrera asciende a cuatro mediante un *Multi Tap* y han incluido nuevos modos de juego para diferenciarse ampliamente de sus competidores en PlayStation. «Formula 1 2000» llegará a España en Otoño del presente año traducido y con los comentarios en completo castellano... no está mal ¿eho?



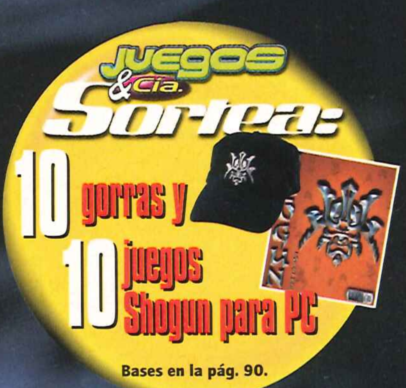
El modelado de los coches ha mejorado considerablemente.



Los circuitos y escuderías son las oficiales.



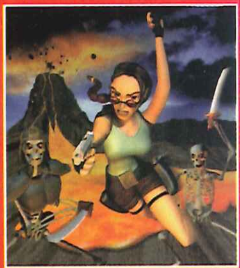
El pavimento encharcado nos pone la *cosa chunga*.



Lo Caliente

¿Lara come Gazpacho?

Siempre que hay rumores sobre la aparición de una nueva parte de «Tomb Raider» se cumplen. Y esta vez hablan de una quinta parte para Dreamcast, PlayStation y PC CD-ROM.
El estilo de juego nos encanta pero estamos deseando que, de una vez por todas, pongan más ideas y menos polígonos voluptuosos sobre nuestra heroína.



Otras...

EverQuest Navideño



En uno de los meses más helados del año, Verant lanzará al mercado americano la segunda expansión de su éxito *on-line*: «EverQuest. The Scars of Velious» traerá las siguientes novedades: un nuevo continente, otra ciudad para los bárbaros y elementos gráficos mejorados. Esta actualización no incorpora nuevos oficios ni razas y tampoco se podrá sobrepasar el nivel 60 de experiencia. Aún así, esperamos que Ubi Soft. se haga cargo y distribuya esta actualización en España.

Parche para «Dungeon Keeper 2»

Electronic Arts ha puesto a disposición del público español una actualización para «Dungeon Keeper 2» en la siguiente dirección: www.electronicarts.es . El *parche* en cuestión trae jugosas novedades como pueden ser: más criaturas, trampas, mapas y una mejora considerable en la IA de los enemigos. Además, Electronic Arts pondrá a la venta una edición barata de «Dungeon Keeper 2»...

Más información de «Cleopatra»

La expansión del exitoso juego de creación de ciudades «Faraón» estará en nuestro país dentro de nada. Las mejoras van desde la inclusión de 15 escenarios y campañas nuevas hasta un editor de misiones, pasando por la recreación de la batalla de Marco Antonio contra Octavio. Además, Impresions –creador de «Faraón» y «Caesar III» –, ha anunciado la programación de un juego sobre la Grecia antigua llamado «Zeus».

Juegos *Regalaos*

Acclaim ha puesto a la venta bajo la línea *Pocket Price*, cinco juegos de simulación por un precio de lo más alucinante: 690 ptas. Los cinco nombres casi *regalaos* son «Spearhead», «Air Warrior 3», «GP Rally», «Seven Kindoms» y «Johnny Herberts GP». Así que ahora es el momento de hacerse con todos ellos...

SEGA contra la piratería

A finales del pasado mes de Junio se empezaron a *colgar* en Internet multitud de juegos de Dreamcast . Evidentemente, Sega no se ha quedado mirando a ver qué pasa y en colaboración con diferentes *sites* –como Yahoo! o Lycos– ha cerrado más de 60 páginas *webs* que permitían descargar completamente gratis todas sus novedades. A día de hoy se han clausurado cientos de páginas y más de 125 URL de subastas donde se ofrecían las copias al mejor postor...
Y es que LA PIRATERÍA ES DELITO.

Diablo II, bate récords



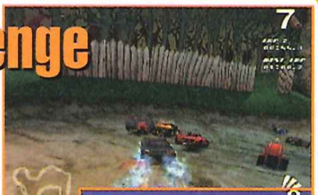
El juego de Blizzard, además de enamorarnos por su calidad técnica y jugabilidad, está partiendo corazones en todo el mundo. «Diablo II» se ha convertido en el cuarto título de Blizzard en pasar el millón unidades. Pero esto no es lo realmente impresionante, sino el hecho de que lo ha conseguido en... DOS SEMSANAS ¡Vamos ya! Pero además, para los jugones que se *partan la cara* en Internet, Blizzard ha llegado a un acuerdo con la compañía sueca Telia para aumentar la calidad de conexión y número de jugadores para Europa. Así, los problemas que muchos diablillos sufren al conectarse se acabarán de forma inmediata... ¡Pronto, más información!



Toma castaña... bestia inmunda.



RC Revenge



Acclaim aprende de errores pasados y nos presenta lo que tenía que haber sido en un principio «Re Volt» para PlayStation. En «RC Revenge» las cosas han cambiado bastante. Los gráficos han mejorado mucho, pero sobre todo la renovación que ha sufrido la jugabilidad es el cambio más importante. «RC Revenge» tiene nuevas armas, coches y muchos más circuitos. Hemos podido probar una *beta* y, sin duda, estamos ante uno de los mejores juegos tipo «Mario Kart» de los presentes en PlayStation. A la venta a finales de Agosto... ¡Qué bien! ¿no?



«RC Revenge» es una maravilla que nadie se debe perder.



La sensación de velocidad será brutal.

Pokémon Snap: Pikachu... dí PATATA

Cada vez queda menos para que «Pokémon Snap» llegue a nuestro país. Por si alguno de nosotros no sabe de qué va este cartucho, diremos que se trata del juego más original basado en el mundo Pokémon. Nuestro cometido es el de viajar en una especie de trenecito fotografiando a todos los Pokémon que nos encontremos. ¿Esto que tiene de divertido? Pues la verdad es que todo, ya que si realizamos las mejores fotos, el Profesor OAK nos dará puntos que nos permiten viajar a otras zonas y, así, conseguir fotografiar a todos los Pokémon. Que como sabéis, son 151...



Pikachu mostrando su mejor cara.



En este cacharro fotografiamos a los bichos.



La arriesgada vida del redactor

La vida del redactor no es tan buena como la del maquetador pero... al menos tiene sus pequeñas recompensas. El pasado día 13 de Julio fuimos testigos presenciales de la presentación del «TOCA World Touring Car» en el circuito de Montmeló. Codemasters se sacó de la manga un gran *sarao* donde organizaron una gran competición a nivel Europeo y en la que había que sumar al tiempo conseguido en el juego, el que tardábamos en dar una vueltecita a bordo de un Audi de 200 c.v.
Allí estuvo uno de nuestros pesos pesados de la redacción y, aunque no pudo ganar ningún premio, al menos participó.
Una presentación a lo grande donde montamos en helicóptero y todo...



Pudimos darnos una vuelta a *toda leche* al circuito de Montmeló en un Audi.



Aquí vemos a nuestro mejor redactor –¿?– subido en helicóptero. ¡Mucha sonrisa pero está ....ado!

Midnight Club Street Racing

Al puro estilo «Midtown Madness», Rockstar Studios presenta «Midnight Club Street Racing», un juego para PlayStation2 donde la principal virtud no reside en explotar el potencial de la consola, sino en ofrecernos la mejor experiencia de condución en ciudad jamás realizada. Lo que vimos en el E3 era una versión *alfa* y, la verdad, tanto el aspecto visual como el de juego dejaba bastante que desear... hasta el extremo de que preguntamos si se trataba de un título de PlayStation. ¡A ver qué tal!



Esta ciudad podría ser Parla.



Cubos que son edificios y paquetes de tabaco como coches.



Haz lo que quieras pero que no te pille la *poli*.

Juegos & Cía. Sortea:

5 Camisetas de Might & Magic VIII: Day of the Destroyer

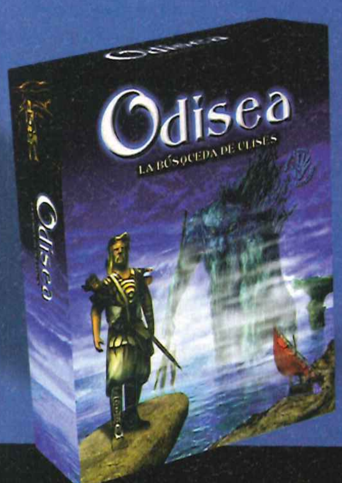
Bases en la pág. 90.


DE LOS CREADORES DE WALLACE & GROMIT
CHICKEN RUN
Evasión en la Granja
EL 18 DE AGOSTO ¡SE VA A MONTAR UN BUEN POLLO!
PENDIENTE DE CALIFICACIÓN POR EDADES
www.chickenrun-evasionenlagranja.com
Aardman
PATHÉ!
DREAMWORKS PICTURES
BSO disponible en BMG CLASSICS
DOLBY DIGITAL SURROUND-EX
DIGITAL dts SOUND
SDDS Sony Dynamic Digital Sound
Sogepaq
STUDIO CANAL
WARNER SOGEFILMS
TM & © 2000 DREAMWORKS L.L.C., AARDMAN CHICKEN RUN LIMITED AND PATHÉ IMAGE

¿QUÉ PREFIERES... LEER LOS CLÁSICOS O JUGAR CON ELLOS?



Odisea
LA BÚSQUEDA DE ULISES



- *Por primera vez podrás intervenir en una de las más grandes aventuras de la historia.*
- *Deberás encontrar a Ulises y vivir los grandes momentos de la Odisea.*
- *Lucharás contra monstruos, descenderás al infierno y serás víctima de crueles manipulaciones divinas.*
- *Aventura gráfica en tercera persona con personajes 3D en tiempo real.*

¡DATE PRISA, ULISES NO ES ETERNO!







Distribuye: **Friendware.** Francisco Remiro, 2, edificio A • 28028 Madrid • Tel. 91 724 28 80 / Fax 91 725 90 81 • www.friendware-europe.com

Acclaim

En velocidad

Coches, coches y más coches para un solo ganador: la diversión y el espectáculo. Acclaim se enfrasca el mono de piloto y guarda en la recámara un par de bombas para después del verano que nos van a dar mucho juego.



F355 challenge™

Yu Suzuki es uno de los pocos *gurús* en el mundo del videojuego que se puede permitir el lujo de contar con millones y millones de *yenes* para realizar un proyecto que tiene como única excusa el nuevo coche de la casa italiana Ferrari. Este japonesito de 42 años entró a trabajar en Sega en 1983 como programador y productor de sueños. Creador de la técnica *superscaling*, su primer juego para la compañía del erizo azul fue «Hang On» en 1984. Su consagración llegó un par de años después con «Out Run» y desde entonces sus juegos han sido respetados y aplaudidos en todo el planeta. Todos ellos, han ido dirigidos a los *devora arcades* donde la sencillez de control y espectacularidad eran las notas dominantes. Pero con «Ferrari 355 Challenge» esto se acabó, ya que cambia absolutamente el concepto de simulador: ahora, ese circuito donde va a quemar sus ruedas se llama Dreamcast.

En el pasado número cuatro comentamos la recreativa que da vida a esta conversión. Ha pasado casi un año y mucho nos temíamos que Dreamcast no podría hacerse con toda la potencia de esta recreativa, pero los ingenieros de Sega han conseguido concentrar toda la jugabilidad y calidad gráfica en un compacto que odiarán los usuarios *plug and play* llegados del mundo arcade.

«Ferrari 355 Challenge» para Dreamcast cuenta con todos los elementos que han hecho grande a una recreativa que no tiene punto de comparación con nada de lo que hayamos visto y jugado antes. Bonito, impresionante en el apartado técnico y con una jugabilidad de esas que te tienes que quitar el *picor* ganando ¿que «Gran Turismo» es difícil? Esperad a ver esto y alucinaréis...

¿Que para cuándo está prevista su llegada? Pues después del veranito vendrá puntual, camino de nuestros bolsillos.

Nacho













Vanishing Point

La pasada primavera estuvo Neil Casini en las oficinas de Acclaim España mostrándonos un proyecto de lo más interesante. Las pantallas que podéis ver en esta columna pertenecen a la versión Dreamcast, pero que todo el mundo sepa que PlayStation también contará con una edición. Hablar de «Vanishing Point» es hacerlo de un título de lo más prometedor ya que la gente de Clockwork Games –creadores de «Lemmings 3D»– tiene en mente colocarnos dentro de una carrera mitad simulador mitad arcade en la que debemos pegarnos contra vehículos de variadas cilindradas. La *beta* que hemos podido *testear* muestra un bonito apartado gráfico pero el control y física de los coches deja bastante que desear... aunque en estos momentos, los ingenieros de Clockwork Games están trabajando para llegar en las mejores condiciones a su lanzamiento, que está previsto para el 15 de septiembre. En los próximos números os comentaremos lo que puede llegar a ofrecer este híbrido entre arcade y simulador. ¿Qué será, será...?











Ya está aquí la reportera más dicharachera de Sega con un objetivo bastante claro: conquistar nuestro corazón a base de buena música, pases de baile, carcajadas y una pizquita de disimulado descaro. ¡Es hora de ponerse guapos porque la fiebre del sábado noche comienza en Dreamcast!





Space Channel 5

Ulala se llama mi amor...

Llevamos mucho tiempo escuchando la locura que ha supuesto en Japón «Space Channel 5». Muchas razones se barajan: que si la culpa la tienen las curvas de la protagonista, que si un genio como Tetsuya Mizuguchi está detrás de este proyecto o, sencillamente, que «Space Channel 5» es una locura condenadamente divertida. Todo esto nos da que pensar, pero lo que está realmente claro es que Ulala ha desencadenado una fiebre como pocas veces se recuerdan en el país del sol naciente –Larita, vete preparando–.

Las chicas quieren ser como ella, los chicos se la quieren ligar y desde hace poco tiempo, la moda que se ha impuesto en los clubs más *cools* de Tokyo es la de llevar faldita corta enseñando el ombligo con un micrófono en la mano y con un *top* en el que podamos leer «Space Channel 5». ¿Pero sabeis qué es lo peor de todo amigos? que ahora viene a por nosotros para que la ayudemos a salvar la Tierra de los Moroliens, unos alienígenas con mucha, pero que mucha marcha.



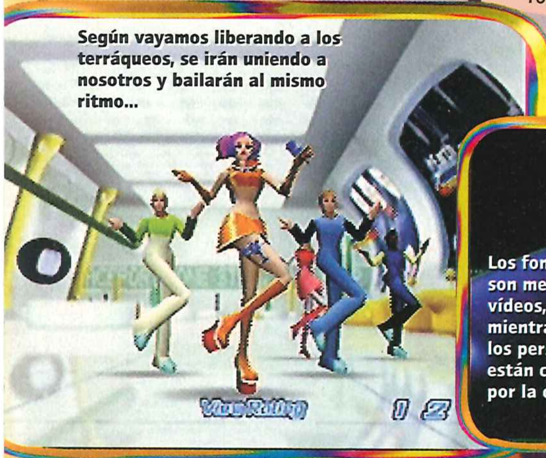
Ulala se mueve muy, pero que muy BIEN...

Para ello, el mejor arma que va a utilizar Ulala contra ellos es su escultural cuerpo serrano: *que si un pasito p'alante, que si un pasito p'atrás* al ritmo de la mejor música en la que tendremos que imitar todos los movimientos que estos fastidiosos *aliens* realicen.

Pues sí, pues sí amiguitos, Ulala *is in the House* y eso se va a empezar a notar a partir del mes que viene cuando esta bella y *sexy* presentadora aterrice en nuestro país y ponga a la heroína Lara Croft en el lugar que le corresponde por abuela. Un aviso: No debemos extrañarnos si en el próximo *fiestorro* que hagamos en casa la gente no aparezca porque Ulala no ha sido invitada...

¡Bienvenido a la fiebre jugable, *Espeeeeeish Chaanneeeeel Faif*!

Nacho



Según vayamos liberando a los terráqueos, se irán uniendo a nosotros y bailarán al mismo ritmo...



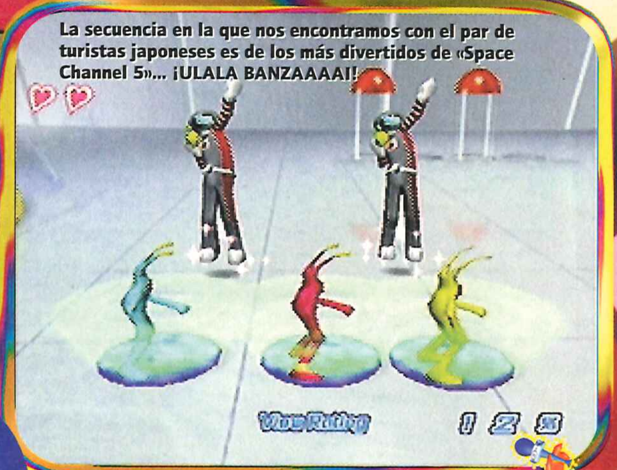
Los fondos son meros vídeos, mientras que los personajes están creados por la consola.



Los *final bosses* no faltan en «Space Channel 5».



El ritmo y la buena música se mezclan para crear una auténtica fiesta jugable.



La secuencia en la que nos encontramos con el par de turistas japoneses es de los más divertidos de «Space Channel 5»... ¡ULALA BANZAAAAI!

Locura Espacial

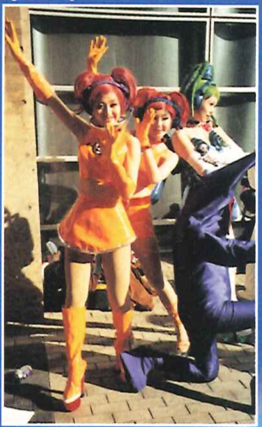
En Japón este tipo de cosas se suelen ver como algo normal: que si llaverito y camisetita con la cara de Ulala, que si CD con la música del videojuego, que si manual para aprender a bailar, que si una japonesita vistiendo como la heroína...
Desgraciadamente, este tipo de cosas en España núnca las llegaremos a ver pero ¿a que sería divertido aprender la coregrafía de «Space Channel 5» y quedarnos con la *basca* en la discoteca de moda? o escuchar en el autobús la banda sonora de este divertidísimo juego sin que nadie se extrañe...
¡A ver si Sega se acuerda de los *fans* de Ulala y es la primera en traerlas a España para nuestro regocijo!













El creador y la musa



Nombre: Tetsuya Mizuguchi
Edad: 34
Ocupación: Productor
Notas: Con dos retoños a sus espaldas, Mizuguchi ha sido la única persona que nos hizo olvidar por unos años al *Rey de los Arcades* –Yu Suzuki– con una recreativa llamada «Sega Rally». Entró en la compañía japonesa creando imágenes 3D para diferentes parques temáticos y, actualmente, *sólo* tiene en mente la palabra Dreamcast para la que ha previsto dos *cañeros* proyectos.

Nombre: Ulala
Edad: 22 años
Trabaja de presentadora de TV.
Notas: Por el momento, Ulala no tiene novio, aunque pretendientes no le faltan. Aprendió a bailar en discotecas de fino linaje del Gran Tokio...



Otros juegos de música

BEATMANIA



Es el inventor y precursor del género musical en recreativa. Su llegada a PlayStation se esperaba *como agua de mayo* y cuenta con novedades frente al arcade. Si os gusta este tipo de juegos, «BeatMania» no puede faltar en vuestra casa.

FLASH BEATS



Su aparición en el mercado japonés data del pasado año y tiene un peculiar modo de juego. Estilos de música tan variados como pueden ser el *House*, el *Digital Rock* o el *Rap* se entremezclan con una acción desenfrenada a base de pulsar botoncitos siguiendo diferentes haces de luz.

SAMBA DE AMIGO



La última locura de Sonic Team y Yuji Naka vendrá directamente del sector arcade a Dreamcast en unos meses. En el pasado E3 pudimos probarlo y nos hemos quedado realmente prendados. ¡POSEEEEE!

Guía rápida para que No te pierdas

1.-Título del Juego
En este apartado váis a encontrar el nombre del juego. Estar muy atentos al sistema que comentamos no vayáis a confundiros con otros títulos que suenan igual y que nada tienen que ver con el que estamos comentando.

2.-Puntuación
Llegamos al meollo de la cuestión: a la nota. Aquí os vamos a poner esa sensación que nos trasmite el juego después de probarlo durante varias horas. Nuestro sistema de puntuación es idéntico al de vuestro profesor de Traducción Olímpica:
0.0-2.9- Muy deficiente
3.0-4.9- Insuficiente
5.0-5.9- Suficiente
6.0-6.9- Bien/Bien alto
7.0-7.9- Notable
8.0-8.9- Notable alto
9.0-9.9- Sobresaliente

3.-Plataformas
En Juegos & Cía. vamos a hablar, únicamente, de las consolas y ordenadores que están realmente operativos en el mercado, es decir, aquellas plataformas que tienen un ritmo contínuo de lanzamientos o que, muy a menudo, varían su oferta.

El clip con el distintivo rojo quiere decir que, de todas las versiones disponibles del juego, ésa es la comentada.

Mientras que si el clip tiene el *circulito* azul, quiere decir que existen versiones para ese sistema pero no han sido comentadas dentro del Test.

Puntuación

1 **Colin McRae Rally 2.0**

2 **9.2** Sobresaliente

3 PSX · PC · 64 · GBC · DC

Compañía:	Codemasters
Precio:	7.490 Ptas.
Género: Velocidad	Traducción: Sí

4 Objetivo: terminar el campeonato con más puntos que nadie ganando todos y cada uno de los tramos.
Modo de juego: utiliza los frenos y el acelerador para evitar un vuelco.

5

Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de cámaras:	6
Nº de vehículos:	6
Modo Arcade:	Sí
Copiloto:	Sí

6 Compatible con...
Dual Shock
Memory Card

7 Todo, desde los derrapes hasta los vuelcos.
—.

8 DIF SON GRA JUG

4.-Datos del juego
La compañía, el idioma, el precio, el género, el objetivo y los modos (o modo) de juego: aquí os váis a enterar de esos datos importantes que desvelan de verdad cómo es el título.

5.-Datos técnicos
Según el tipo de juego podréis encontrar en este apartado datos sobre número de jugadores, niveles, coches, enemigos, armas, violencia, editor de circuitos, IA de los personajes... así, tantos como géneros abarquemos en nuestras páginas.

6.-Requisitos mínimos/Compatible con...
Estos datos, que recogemos directamente de las compañías, son los requisitos mínimos que debe cumplir el ordenador para ejecutar el juego. Debéis saber que muchas veces estos mínimos no garantizan que el programa funcione correctamente.
Cuando comentamos un juego de consolas, veréis una lista con todos los periféricos que podéis utilizar con él. Sólo nos referimos a los más populares...

7.-En resumen...
Con dos escuetas, cortas, descriptivas y concisas frases vamos a comprimir lo mejor y lo peor del juego comentado. Tal vez nos quedemos cortos o... tal vez nos pasemos. Lo que importa es la sensación.

8.-Otras valoraciones
En Juegos & Cía. vamos a pasar por el ojo crítico otros cuatro aspectos más, al margen de la puntuación: dificultad, sonido, gráficos y jugabilidad. Así, tendréis una idea más aproximada de cómo son los demás apartados del juego.
Este *minigráfico* que intenta ilustrar visualmente los niveles técnicos y de diversión solo cuenta con una breve y minúscula aclaración: cuanto más sencillo sea el juego, más baja estará la barra de dificultad. Si es al revés... ¿hay que decirlo todo?


¡Uf!, como no espabile, estos tipos me van a arrear en mi precioso coche...


Este juego está basado en la temporada 98 de la FIA.


El nivel gráfico de este juego es la *caña de España*.


Con una buena trazada no habrá curva que se resista.


Las imágenes tomadas con la cámara de TV son las más bonitas del juego.


A pesar de contar con muchas cámaras, se echa de menos una que se pueda configurar.

No ha[...] G[...]



Metiendo mano al carro


Lo primero es observar las previsiones meteorológicas para saber de qué forma debemos configurar nuestro vehículo.


Después es hora de *meterle mano* a cosas como: el alerón, los neumáticos, las revoluciones de la caja de cambios...


Ahora, si somos unos grandes entendidos de la mecánica, podremos manosear todas estas opciones.


Y para los *master* en mecánica, Microprose ha preparado esta pequeña pantallita llena de *megaopciones.*


Y por último, llega la inspección del coche: una pequeña rutina para asegurarnos de que todo está en orden.

La fórmula uno nunca fue tan divertida como la ha pintado en esta tercera parte Microprose. Un simulador definitivo que nos hará vivir las mismas aventuras que padecen campeonato a campeonato Marc Gené y Pedro de la Rosa.





Coger 330 Km/h ya no será peligroso... sólo hay que cerrar los ojos y rezar.



La vista desde la carlinga es, sin duda, la más real del juego.

¡Vaya tapón!... a saber en qué condiciones ha quedado nuestro vehículo.



Para flipar con los colegas



Esta vez sí podremos demostrar a nuestros amigos que hemos conseguido *la pole* en Mónaco y, por consiguiente, el mejor tiempo de los entrenamientos, ya que Microprose nos ha dado la oportunidad de imprimir la parrilla.

y dos sin tres

and Prix 3

Información de los circuitos



Si seleccionamos un circuito veremos una increíble vista desde arriba con todo tipo de detalles que nos dejarán muy asombrados. Pero tal vez lo mejor es que...



...nos dice a qué velocidad y en qué marcha debemos tomar cada curva. Pero por si nos perdemos, también nos da un punto de referencia, que son los puentes publicitarios.



Pulsando el botón de información obtendremos valiosos datos sobre el circuito como: el tiempo de la vuelta récord y quién es el responsable, o bien la distancia total que tiene el trazado de cada campeonato.



Uno de los fallos es que los coches parece que levitan.



Por fin llegó a nuestras manos uno de los juegos más esperados del 2000. «Grand Prix 3»... Después del aclamado éxito de la segunda entrega, las expectativas creadas estaban casi por las nubes y, lo cierto, es que no ha defraudado ya que nada más instalarlo y arrancarlo nos encontramos con unos menús *muy a lo GP*: es decir, llenos de fotos *guapas* y de gran calidad que nos ayudan muchísimo a la hora de navegar por sus menús para acceder a las distintas opciones.

Acto seguido iniciamos la carrera y nos topamos con una calidad gráfica que muestra multitud de elementos, de esos que nos dejan boquiabiertos. Y es que, amiguitos, todo, absolutamente todo está detallado con un nivel increíble.

Pero si hay que fijarse en algo es, precisamente, en los coches, ya que estos han sido recreados de maravilla puesto que más que polígonos vestidos con texturas parecen fotografías colocadas una detrás de otra y pasadas a una velocidad de vértigo delante de nuestras retinas. Pero lo mejor llega cuando nos ponemos a los mandos del volante y vemos cómo nuestra *mole* de *300 burras* responde de la forma más real que jamás hayamos visto. Y es que la física en estas bestias está muy, pero que muy lograda, y hasta el más mínimo derrape hará que nuestro bólido vibre de un lado para otro como un condenado.

Microprose nos ofrece otro buen juego de fórmula uno que está destinado a competir por la *pole position* en las listas de ventas que se hacen de este género en todo el mundo.

Gustavo



Los reflejos en el suelo mojado son una nota destacada a la que teníamos obligatoriamente que hacer mención.



Todo tiene un nivel de detalle digno de elogio.

Grand Prix 3

Puntuación **8.5** Notable alto

PSX · **PC** · N64 · GBC · DC

Compañía:	Microprose
Precio:	7.995 ptas.
Género: Velocidad	Traducción: Sí

Objetivo: llegar a lo más alto del pódium utilizando todos los *burros* de nuestro coche.

Modo de juego: lucha contra los elementos y los rivales.

Nº de jugadores:	1
Nº Niveles dificultad:	5
Multijugador:	Sí
Armas:	Los alerones
Violencia:	Con los jueces

Requisitos mínimos
Pentium II 266 MHz
32 MB RAM
Aceleración 3D opcional

▶ Gráficamente es el mejor juego de F1.
▶ Los coches... ¡levitan!

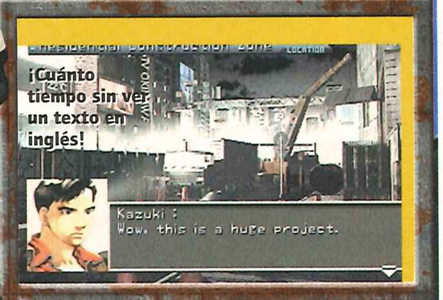
DIF · SON · GRA · JUG

¿Dónde han quedado esos maravillosos juegos de *roboces*? No lo sabemos... pero Square nos ha sorprendido con este título.

front mission 3

¡¡PUÑOS FUERAAA!!





¡Cuánto tiempo sin ver un texto en inglés!


Existen otros contrarios que no tienen nada que ver con los *roboces*...



En algunos momentos, tanta conversación cansa...

Sabemos de sobra que los japonesitos se vuelven completamente locos cuando hay *roboces* de por medio. Juegos, películas, series de televisión, comics y un montón de artículos de consumo que no hacen más que reafirmar la frase anterior y que en España hemos podido disfrutar a menor escala: Mazinger Z en televisión, Macross en cómic o «Armored Core» para la consola que nos ocupa. La saga «Front Mission» lleva ya unos años en Japón y esta tercera parte ha sido considerada como la más perfecta de todas las lanzadas al mercado. Y en España vamos a tener la inmensa suerte de disfrutarla en muy poco tiempo.


Cada robot es un mundo. Algunos son más fuertes y otros más rápidos...


La violencia entre robots no es muy dura que digamos.


Según avancemos nuestra capacidad de destrucción será mayor.

Y decimos suerte porque este título de Square para PlayStation *es una pasada* en el género de la estrategia por turnos. Esta clase de inventos es tan antigua como las consolas y como casi todo en esta vida, ha ido evolucionando con el paso del tiempo y el número de *bits*. Eso se nota con el simple hecho de pegarle un vistazo al apartado gráfico de este «Front Mission 3». Además de que *el rollo* de los robots siempre nos ha encantado, los que presenta Square huele a que ha sido muy pensado y trabajado hasta el último detalle, apreciándose sobre todo en el momento de las luchas, donde la cámara rota alrededor de la acción mostrando planos muy espectaculares. Los escenarios –parte importante a la hora de seguir una estrategia en concreto– están lo suficientemente detallados como para no pasar desapercibidos entre tanto golpe y disparo. Así, con estos ingredientes, imaginaros la importancia de «Front Mission 3» en el género de la estrategia por turnos cuando todavía siguen lanzando títulos en 2D...

La obra de Square se deja jugar desde el principio. Sencillo y de fácil adaptación, el único *pero* que se puede poner a este aprendizaje es que está en inglés –¡vaya hombre!–.

Por lo demás todo es coser y cantar. Y es que tenemos *equís* unidades en un mapa repleto de tropas enemigas a las que debemos zurrar. Contamos con un número de turnos y movimientos limitados para aproximarnos o alejarnos del objetivo, luego seleccionamos el arma y... ¡bum! hemos dado en el blanco.

Si a este divertido modo de juego –aunque no recomendado para los que busquen acción a raudales– le unimos una fantástica historia en inglés –ir desempolvando el diccionario del Tío Tom– podremos obtener el mejor juego de estrategia por turnos para PlayStation.

Pues esto es todo amigos, «Front Mission 3» está en nuestro país y pondrá en buen lugar a un género no muy extendido entre los jugones españoles, pero para aquellos que como nosotros disfrutan de unas maravillosas partidas por turnos «Front Mission 3» no lo deben dejar escapar.

El inglés sigue siendo el problema...

Nacho


Los números que vemos en la explosión son los puntos de daño que hemos infligido a nuestro contrario.


Esta pelea no es muy justa que digamos: ¡un robot contra un civil indefenso...!

CÓMO SE JUEGA



1.- Cuando nos toque aparece un menú a la izquierda de la pantalla en el que tendremos que seleccionar diferentes opciones. Attack es para arrearle al blanco. Eject sirve para salvar el pellejo y huir del *roboz*. Item es para usar cualquier objeto durante la batalla. Status sirve para ver cuáles son nuestras estadísticas y End para finalizar nuestro turno.



2.- Aproximamos nuestro *Mecha* hasta acercarnos al objetivo y pulsamos Attack. En ese momento aparecen unos cuadrados amarillos que nos indican a qué celdas podemos desplazarnos. Pulsando el botón cuadrado es posible cambiar de arma y presionando el triángulo respondemos al golpe que nos intenten dar. Seleccionamos el arma *uno contra uno*.



3.- Atacamos y asisteremos a un cambio de plano en el que nuestro *roboz* le pega un puñetazo de órdago a un simple antiaéreo. El *+16 Exp* es la suma de puntos de experiencia que hemos obtenido al atacar de esta forma. Cuanto más usemos un arma o ataque, más experiencia ganaremos y, por supuesto, más daño produciremos.

Front Mission 3 — Puntuación: **7.5** Notable

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía:	Squaresoft
Precio:	7.990 Ptas
Género: Estrategia	Traducción: NO

Objetivo: averigua quién está detrás de una gran conspiración internacional de *roboces*.

Modo de juego: selecciona el movimiento, el ataque y tu estrategia.

Nº de jugadores:	1
Nº de robots:	32
Finales distintos:	Sí
Armas:	Muuuchas
Violencia:	Robótica

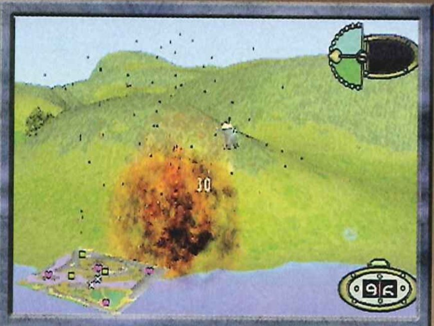
Compatible con: Memory Card, Dual Shock, Diccionario de inglés

- Los gráficos y el modo de lucha.
- Está en... ¡¡INGLÉS!!

DIF · SON · GRA · JUG



El programa nos facilita en todo momento la localización de los objetivos...



Las explosiones son tan espectaculares como leer la Biblia del revés...

La bayoneta es un arma muy eficaz en el combate cuerpo a cuerpo.



La piara está en pie de guerra y son muchos los chorizos que hemos recogido en el campo de batalla... ¡pero no serán ingeridos en balde!



Hogs of War

Comer, dormir y cerdear

Quién nos iba a decir que terminaríamos dirigiendo a una piara en el campo de batalla para combatir contra otros puercos. Pues bien, Infogrames ha conseguido que el sueño de muchos se haga realidad con este nuevo título que, además de divertido, cuenta con un modo multijugador que *quita er sentío* de lo *güeno* que es. Con un planteamiento que recuerda mucho al sensacional «Worms Armageddon», los combates se producen por turnos en los que tendremos un tiempo límite para mover a nuestro *mamífero cerdil doméstico* hasta la posición del enemigo. Inmediatamente después seleccionaremos un arma y le asestaremos el mejor golpe que podamos al puerco contrario.

Pero esta vez, en lugar de las limitadas 2D, Infogrames ha creado escenarios tridimensionales llenos de obstáculos e *items* por los que podremos vagabundear a nuestras anchas, aunque bien es cierto que no son nada espectaculares y que las texturas empleadas, así como el modelado de los personajes, son bastante mediocres.

Cada cerdo cuenta con su propia personalidad, por lo que es posible que nos encontremos dentro del pelotón con un pasota al que le da igual *ocho que ochenta* o a un cerdito amante de las cerditas...

Pero lo mejor son los comentarios que tendremos que sufrir por parte del enemigo. Y es que si no estamos preparados para aguantar todo tipo de burlas nos podemos pillar *un rebote* considerable. En «Hogs of War» hay frases como "... voy a hacer jamones contigo y te voy a convertir en chorizo frito...".

Como hemos dicho anteriormente, este juego toca cumbre en el modo multijugador, ya que pocos títulos *no deportivos* llegan a ser tan divertidos en este apartado. Y para que disfrutemos mucho más, Infogrames ha introducido un editor de escenarios para esas partidas entre varios cerdos donde es posible colocar lo que se nos antoje donde nos plazca. Una opción sin límites que multiplica las horas de alegría ante la pantalla de Tv. Conviértete en un empleado de Campofrío y haz filetes a tus enemigos antes de que estos lleven tu cuerpo a una habitación para dejarlo curar.

Gustavo



De este puerco van a salir unas salchichas deliciosas...



Tendremos que afrontar 24 niveles entre los que se encuentra un hospital.



Cuando terminamos con un cerdo, éste explota automáticamente... ¿?



Dicen que los cerdos rusos tienen muy buenos jamones.



Los misiles son muy efectivos, aunque muy difíciles de controlar.

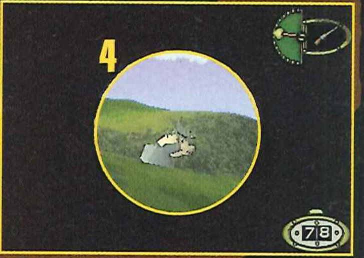
Haz jamones con tu enemigo



1. Antes de nada debemos buscar al enemigo que vamos a saludar.
2. Después debemos seleccionar el arma con el que vamos a atacar. En principio sólo contaremos con tres, pero después este número aumentará...



3. Una vez escogida el arma debemos mirar la energía que le queda al cerdo contrario, ya que dependiendo de la lejanía del objetivo los impactos de nuestros proyectiles pueden provocar más o menos daños.



4. Depués podemos mirar cómo nuestro objetivo llora como un *Paladín* cuando le apuntamos con nuestro fusil. Utilizamos la mirilla central para no fallar con el disparo. Finalmente pulsamos el botón X y... ¡zasca!, un nuevo Jabugo.

Toda la información de la pantalla

Cerdito gris: podemos reconocer al enemigo –además de por su vestimenta– por el color blanco de sus letras. El 40 es la energía que le queda.

Mapa de la fase: los puntos rosas son nuestros porcinos, los puntos amarillos son los puercos enemigos y las aspas son los item. Además, podemos ver la topografía del terreno.

Ángulo de tiro: nos indica la inclinación que tiene nuestro disparo. Es decir, que si apuntamos muy arriba... ¡nos caerá encima!



Arma seleccionada: este recuadro nos muestra el arma seleccionada, pero no es la única que tendremos ya que en el inventario hay muchas más.

Contador de tiempo: con este fantástico reloj podemos ver el tiempo que le queda a nuestro cerdito para terminar su turno. Casi siempre son 99 los segundos de los que podemos disponer.

Puntuación

Hogs Of War — **7.0** Notable

PSX | PC | N64 | GBC | DC

Compañía:	Infogrames
Precio:	8.990 Ptas
Género: Estrategia	Traducción: Sí

Objetivo: emular al carnicero de la esquina haciendo salchichas a todos los cerdos que te encuentres.

Modo de juego: granadas, bombas, cuchillos... todo vale con tal de ganar.

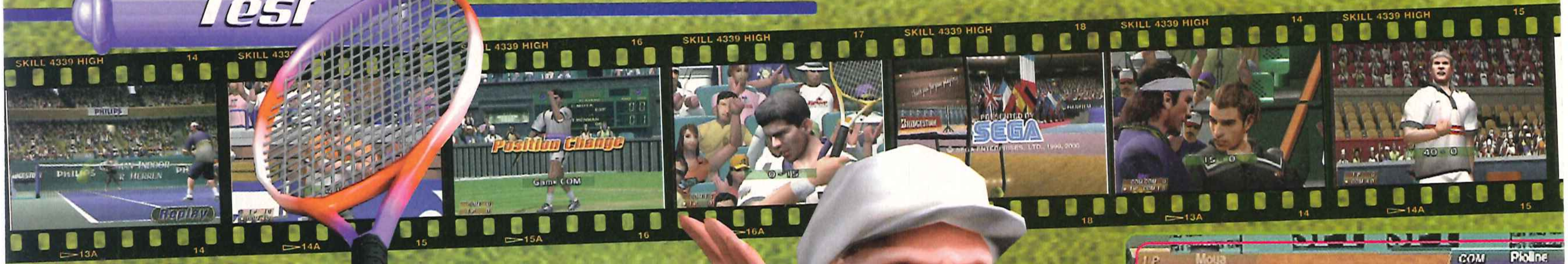
Nº de jugadores:	1 a 4
Nº de fases:	24
Editor de mapas:	Sí
Armas:	Muchas
Violencia:	Porcina

Compatible con: Memory Card, Dual Shock

▲ Sin duda el modo multijugador... ¡es divertidísimo!

▼ Los gráficos son un poco malos.

DIF SON GRA JUG





«Virtua Tennis» tiene dos perspectivas: en la que véis aquí, la sensación de estar dentro es total.

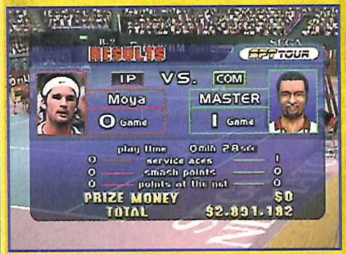
Papá ¡cómo en la máquina!



Si nos decantamos por jugar el modo *Arcade*, «Virtua Tennis» se disfraza de máquina recreativa y nos regala un mini torneo con cinco rondas...



... donde competimos contra distintos adversarios de manera aleatoria. Eso sí, vamos a probar de una tacada todas las superficies posibles.



Además, si vencemos en el modo *Arcade* de una vez –sin perder un solo partido–, nos enfrentaremos contra un monstruo del tenis –llamado Master– que tiene el descaro de humillarnos realizando golpes que son...



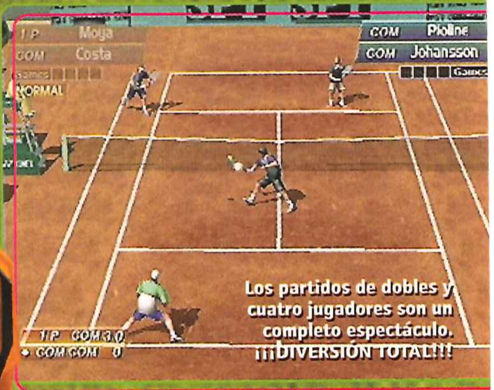
... casi imposibles. Eso sí, si ganamos mucho dinero, subiremos bastantes puestos en el *Hall of Fame* de «Virtua Tennis».



Con el enemigo batido... ¡así cualquiera!



Cuanto más tiempo tengamos pulsado el botón, *más leña al mono*.



Los partidos de dobles y cuatro jugadores son un completo espectáculo. ¡¡¡DIVERSIÓN TOTAL!!!

La primera sensación que trasmite es de incredulidad. Pero cuando cogemos el mando y empezamos a dar los primeros golpes... ¡uff! la verdad es que con «Virtua Tennis» las palabras sobran.

Virtu

¡Señores!,

La verdad es que pocas veces hemos detectado tal unanimidad alrededor de un juego. Y es que cuando alguien prueba una cosa como «Virtua Tennis», da igual que sea de Málaga, Barcelona, Bilbao, París o Madrid: ¡esto es una pasada colosal! Efectivamente, Sega ha apuntado en la dirección correcta y ha materializado un juego para el que no estábamos preparados. Tal vez si «Virtua Tennis» hubiera asomado su tupé en el 2008 ó 2009 la impresión hubiera sido menor, pero a estas alturas venirnos con un monstruo como este es poco menos que condenar al resto de videojuegos a un ostracismo injustificado.

¿Qué ganas tiene nadie de perder el tiempo con otros lanzamientos estando «Virtua Tennis» por medio? ¿Para qué vamos a cenar, comer o dormir si los días sólo tienen 24 horas? Desde luego, si algún psicólogo, amante de los líos y los escándalos *estilo* «Metal Gear», descubriera este polvorín que se acerca a nuestras Dreamcast, clamaría porque la fiebre no se ex-

Juega en la VM



Aunque esta *Visual Memory* tendría que estar metida en un control pad y el LCD al revés, lo cierto es que mientras jugamos con «Virtua Tennis», la mini pantalla *va a lo suyo* ofreciendo una especie de boceto de lo que ocurre dentro de la televisión. Hemos intentado jugar algunos puntos mirando directamente a la VM y nos hemos alzado con la victoria en unos pocos. No es la mejor forma de disfrutar, pero detalles así se agradecen... ¿no?




¡Uy, madre!, no he llegado por poco.


La ambientación de «Virtua Tennis» es salvaje...


«Virtua Tennis» es como los dulces: solo con verlo dan ganas de comérselo.


¿Os parece real este seque de Moya?



...a Tennis

...EGA PROFESSIONAL TENNIS

...esto es una pasada

tendiera entre la masa de jugadores. «Virtua tennis» tiene TODO: gráficos colosales, movimientos finísimos, réplicas exactas de los rostros de ocho tenistas profesionales, pistas y escenarios detallados, ambientación total, voces que cantan los puntos y no gritan porque el juez de silla no les deja, chavalillos que recogen las bolas con una eficacia desproporcionada, pelotas que dejan el rastro cuando botan, gestos típicos de los jugadores cuando ganan, pierden o se enfadan, efectos de luz reales y nubarrones atmosféricos que protegen la pista del astro Rey. Todo, absolutamente todo, es perfecto hasta extremos que parecían imposibles. Y no exageramos. Pero no sólo de grafismo, tecnología y demás raquetazos vive el *enchuscado*, no. «Virtua Tennis» exhibe, a la vez, una jugabilidad que no recordábamos desde los tiempos de los dinosaurios, desde que a un señor le dió por pegarle pedradas a un *silex* para fabricar un hacha. Es más, encontrar a estas alturas en el mercado un título que produzca al manejarlo tal sensación de felicidad es una búsqueda que no puede desembocar en otro resultado que el fracaso.

Empezar a dar golpes en «Virtua Tennis» es elemental. Y es que con sólo tres botones controlamos todo este *berenjenal*: lo que podríamos llamar golpes ganadores con uno, los globos con otro y las bolas cortadas con el que queda. A partir de ese trío invencible parten todas las infinitas posibilidades: golpes largos, cortos, dejadas y lo que se nos ocurra. Esa es, tal vez, la mejor definición de «Virtua Tennis»: que cuando nos ponemos delante de la pantalla es posible materializar todo aquello que pase por nuestra mente de un modo instintivo, reflejo e inmediato. Este cúmulo de ventajas produce que «Virtua Tennis» se comporte como una enfermedad que no tiene tratamiento y ante la que no podemos vacunarnos. Si alguien se expone a sus tentáculos, el virus inicia su periplo por el cuerpo del infestado y no sale de allí ni con fuego. ¿Qué la consola está libre?... a ganar Winbledon. ¿Qué tengo unos minutos entre el segundo plato y el postre?... a por Roland Garros. «Virtua Tennis» es un juego del futuro, que por sí solo es capaz de vender consolas. Y es que no nos merecemos tanto...

José Luis


Como no podía ser de otro modo, las pistas en Rusia son rojas...


Parece que Moya tiene el punto en su mano. ¿No?


¡Ahí va eso, chavalitos!... pensó Moya.


Además de espectacular visualmente, este juego es DIVERTIDISIMO...


La hierba de Winbledon parece recién cortada...



World Championship

Este original modo de la versión doméstica es el encargado realmente de ofrecernos algo de chicha, una especie de argumento/objetivo donde tenemos que alzarnos con el número uno del *ranking* mundial. En él podemos comprar, competir por ganar torneos o perfeccionar nuestros golpes.

Tienda


Hay tenistas, torneos, bebidas isotónicas y cuerdas de raquetas. Todo se puede comprar.

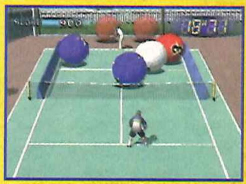
Uniformes


Hasta 20 uniformes podemos comprar en la tienda para utilizar en todos los modos...

Pruebas accesorias


Debemos sacar y derribar todos los bolos. Según los puntos obtenidos ganaremos más dinerito.


La diana nos da 50 puntos multiplicados por 1, 3, 5 ó 10 según nuestra habilidad. Y sólo tenemos 20 bolas...


Con un tiempo limitado hay que sacar a pelotazos los enormes balones de colores. Difícil, difícil.


los bidones levantan sus tapa según *encholemos* las bolas. Habilidad y precisión...


Hay que inutilizar las máquinas a base de bolazos amarillos. Si nos dan las rojas reviven...


Estos cojines de salón tienen que ser evacuados de la pista a base de *smash*. ¿Te atreves?

Puntuación

Virtua Tennis — **9.6** Sobresaliente

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía: Sega
Precio: 8.990 Ptas.
Género: Deportivo — Traducción: Sí

Objetivo: alcanzar el número uno del mundo superando la dura competencia. ¡Ah, y pasárnoslo bomba!

Modo de juego: utiliza la raqueta como si fueras un caballero Jedi.

Nº de jugadores:	1 a 4
Nº Tenistas:	17
Nº Pistas:	8
Armas:	La raqueta
Violencia:	Entre colegas

Requisitos mínimos: Visual Memory, Arcade Stick

Todo, all, tout, alles, tutto...

Me han dicho que ponga algo.

DIF · SON · GRA · JUG



Hay un alien en mi sopa

En el fondo, los marcianos no son tan malos como pensábamos. Tienen su vida y su corazoncito y hasta sus propias guerras...

Terracon es un proyecto europeo del que no sabíamos nada, hasta que un buen día entró en la redacción y apareció en nuestras mesas. Decididos, conectamos la *play* y observamos atónitos lo extraño de este exterráqueo título.

Parece estar bien hecho –comentábamos– pero realmente no nos estábamos *empapando* de nada: ¿qué hay que hacer aquí?, ¿qué es este bicho verde?, por lo menos está traducido...

Desde luego, la primera impresión no es muy buena. Vale que está bien hecho y que tenga algunos detalles gráficos majetes, pero no sabemos si esto es una aventura, un curso sobre cómo recoger energía o, directamente, un *mata-mata* de los de toda la vida.

El problema está en esa extraña mezcla de aventura con acción a raudales que al principio nos desconcierta... y que luego, cuando ya entramos en su tema, empieza a gustarnos.


Nuestro héroe es una especie en vías de extinción... ¡qué pena! :(



¡Gracias Sony por traducir los textos de Terracon al castellano!

Toda la aventura se desarrolla en escenarios no demasiado variados, pero que resultan bonitos de ver y recorrer. Los enemigos están bien hechos, pero lo que realmente destaca –visualmente hablando– son los efectos gráficos que podemos ver en «Terracon». Explosiones de todos los tamaños y colores, efectos de *wireframe* –polígonos planos transparentes sin texturas– en muchos objetos y bonitos efectos de iluminación.

La forma de jugar es de lo más básica: tenemos que realizar diferentes misiones en un vasto escenario donde se mezclan búsquedas de objetos y alguna que otra pizca de acción con disparos varios.

Evidentemente, no todo es tirar *p'alante y arrearle a los enemigos del bien* ya que en muchas ocasiones debemos cumplir una serie de requisitos con los que poder pasar de una determinada fase.

«Terracon» es desconcertante: y es que por un lado nos ofrece más de lo mismo, pero por otro esa falta de originalidad la compensa con un guión donde las diferentes misiones están bien colocadas dentro de la historia. Lo dicho... *ni fu, ni fa.*

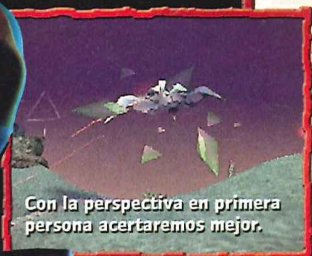
Nacho


El tamaño del protagonista es algo diminuto comparado con el de los enemigos.


La flecha de arriba nos indica el lugar al que nos debemos dirigir.


Las *intros* generadas por la consola son espectaculares.




Con la perspectiva en primera persona acertaremos mejor.


Disparos, saltos y muchas muchas luces para una acción casi sin freno.

El control



El control de «Terracon» es el de un simple «Quake»: movimiento lateral, salto, disparo... Elemental y básico porque todas estas acciones se realizan con una cámara en tercera persona.



Círculo: Su uso puede parecer estúpido pero nos salvará el trasero más de una vez. Si nos vemos rodeados, con sólo pulsarlo nuestro alien dará media vuelta para encarar a los enemigos que tenga en la espalda.

Cuadrado: Para evitar charcas –nuestro héroe no sabe nadar– no hay nada mejor que pulsar este botón. Con esto logramos que pegue un salto bastante alto y así no nos mojaremos mucho...

Triángulo: Gracias a este artilugio podremos cambiar la cámara a tres alturas diferentes. Si no nos sentimos muy cómodos con la cámara predefinida podemos adoptar cualquiera de las otras dos.

X: Llegaremos a gastar este botón del pad pulsándolo como posesos. Imagináis por qué, ¿no?... ¡Exactamente colegas!, es el botón de disparo. Si disponemos de un pad con turbo, seremos los amos de la galaxia.

Cruceta: No hace falta explicar mucho para qué sirve esto...
Nota para iniciados: pulsando en las diferentes direcciones del Pad, moveremos al *prota* por el escenario.

Gatillo L: El botón L1 hace las veces de *strafe* hacia la izquierda. Esto significa que no avanzamos ni retrocedemos. El L2 nos permite poner la vista en primera persona.

Gatillo R: El botón R2 es igual que el L2, sin embargo, si nos atrevemos a pulsar el R1 el *strafe* será hacia la derecha. Con esto consigueremos evitar los disparos.

Terracon

Puntuación: **6.6** Bien alto

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía:	SCEE
Precio:	7.990 ptas.
Género: Acción 3D	Traducción: Sí

Objetivo: recorrer vastos escenarios sin parar de pegar tiros y cumpliendo diferentes misiones.

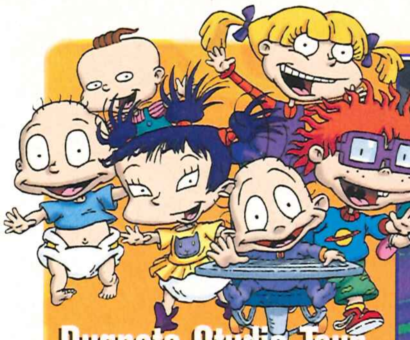
Modo de juego: corre, salta, apunta, dispara y ¡corre!

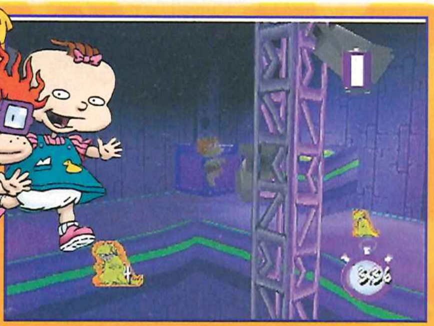
Nº de jugadores:	1
Nº de CD:	1
Misiones:	Sí
Armas:	Sí
Violencia:	Media

Compatible con: Memory Card, Dual Shock

▶ Algunos gráficos y la acción.
▶ En un principio todo es bastante confuso.

DIF · SON · GRA · JUG







Rugrats Studio Tour

Con la licencia de los Rugrats, THQ *se ha marcado* un videojuego para PlayStation con un claro enfoque infantil que va destinado –precisamente– a los chavales y chavalas con edades comprendidas entre los 3 y los 7 años. Con esos gráficos grandotes y coloristas que tanto gustan a los niños, «Rugrats Studio Tour» nos presenta una historia que se va desarrollando entre diferentes subjuegos que debemos completar. Los personajes más famosos de esta serie se ven reflejados de una forma correcta y dependiendo del que elijamos nos encontraremos con una prueba a realizar que va desde una simple carrera en un circuito, hasta una fase en la que debemos recoger *items* al más puro estilo *plataformoide*.
Aunque ya somos bastante mayorcitos para este tipo de juegos, reconocemos que a los *peques* de la casa les entusiasmará y... estarán encantados con las aventuras de estos personajillos de no ser porque –desgraciadamente– este programa no está traducido a nuestro idioma. Por lo tanto, muchos chavales de esa edad podrán enterarse utilizando el diccionario.

Nacho

Puntuación: 4.5 Insuficiente — Rugrats Studio Tour

PSX Sistema — Compañía: THQ — Precio: 8.995 Ptas. — Género: Varios — Traducción: NO

- Su sencillez y su estética infantil.
- El idioma lo estropea todo.

DIF SON GRA JUG

Superman







Hacía mucho tiempo que no veíamos algo tan condenadamente flojo y... ¡fíjate por donde!, viene escondido tras una bonita licencia. Titus –compañía famosa hace años por su serie «Crazy Cars»– se ha encargado de dejar en mal lugar a la serie de cómics que llevan en su portada el nombre de Superman. Cargar este juego es encontrarse con la peor pesadilla que nos podamos imaginar: gráficamente simplón y poco cuidado, cutre en su presentación general y, según nuestro criterio, resulta aburrido aunque aprovechemos para cenar o pelar



patatas. Es una terrible lástima porque la simple idea de poder controlar al súper héroe que todos hemos querido emular alguna vez merecía un homenaje más digno.

Nacho

Puntuación: 3.0 Insuficiente — Superman

PSX Sistema — Compañía: Titus — Precio: Sin confirmar — Género: Arcade 3D — Traducción: NO

- No tenerlo...
- Utilizar la licencia de Superman así.

DIF SON GRA JUG

Battletanx Global Assault



Estamos en el año 2006 y la tierra se ha convertido en un mundo caótico gracias a una malvada reina que quiere conquistar el planeta azul a base de bombazos. Y claro, nuestra misión consiste en evitar que dicha reina se apodere de nuestro planeta... y que mejor forma de hacerlo que conduciendo por parajes de todo el mundo uno de los muchos tanques que 3DO ha fabricado para nosotros. Aunque en principio este programa puede parecer divertido y entretenido, a largo plazo se convierte en monótono y muy aburrido ya que siempre *es la misma historia*: destruir a todas las máquinas que se opongan a nuestro reinado de bondad angelical. Lo bueno del programa es que todo lo que queramos, mientras aparezca en pantalla, puede ser demolido sin necesidad de un permiso municipal. Pero si hay algo en este juego con lo que disfrutaremos de verdad, es con el modo multijugador. Y es que los combates son muy divertidos y excitantes, ya que la cosa consiste en eliminar al adversario tantas veces como podamos. Ese factor de competición otorga el juego algo de emoción y desenfreno... pero no mucho. En definitiva, estamos ante un CD que nos hará vibrar en las primeras partidas y después se desinflará como un globo...

Gustavo





Puntuación: 5.8 Suficiente — Battletanx Global Assault

PSX Sistema — Compañía: 3DO — Precio: 7.990 Ptas. — Género: Acción 3D — Traducción: Sí

- El modo multijugador es divertidísimo.
- Se hace monótono y aburrido.

DIF SON GRA JUG





Spirit of Speed

Después de dar sus primeros vandazos en PC, Acclaim nos trae un título en el que tendremos que emular a nuestros antepasados, conduciendo los vehículos más rápidos que circulaban por aquel entonces. Y diversión es lo que nos ofrece este nuevo título en el que llegaremos a alcanzar la friolera de 220 Km/h que, para la época, estaba muy, pero que muy bien.
El único *pero* que le hemos encontrado ha sido el control: los coches cogen las curvas como si fueran *troncomóviles*, haciendo imposible su control en muchos de los trazados del circuito... pero a lo mejor es que entonces los sistemas de amortiguación eran así.

Gustavo

Puntuación: 7.4 Notable — Spirit

DC Sistema — Compañía: Acclaim — Precio: 8.990 Ptas. — Género: Velocidad — Traducción: No

- Poder competir con el coche del abuelo.
- El control es un poco duro.

DIF SON GRA JUG



Kimonos de hojalata

Peleas entre moles al estilo de Mazinger Z es lo que Capcom nos ofrece en este título donde el nivel gráfico adquiere un tinte extrañamente impresionante...

Seguramente que todos hemos soñado alguna vez con tripular a nuestro propio Mazinger Z... ¡pues bien! aunque no estemos a más de veinte metros de altura metidos en la cabeza de un descomunal robot de *tropecientas* toneladas, lo cierto es que Capcom nos ofrece la posibilidad de manejar a una de estas moles aunque sea a través del pequeño mando de nuestra Dreamcast. Y lo mejor que podemos hacer, es empezar a contar todo lo malo del juego que, casualmente, coincide con el control: y es que únicamente con dos botones seremos capaces de tumbar al robot con mejor aceite lubricante de todo Japón.

Además, la sensación de falta de control se extiende más allá de los mandos básicos de los montruos y en determinados trances de la lucha –cuando la pantalla se llene de luces y bombas– estaremos más perdidos que Chiquito de la Calzada en la cámara de comercio. Pero sin duda, recrear nuestra vista con los fantásticos escenarios que Capcom ha concebido para la ocasión es toda una gozada que se compensa con los soberbios movimientos y animaciones de los personajes.

Pero si hay algo que nos ha impresionado tremendamente ha sido la buena utilización del zoom, ya que sin enterarnos veremos un perfecto primer plano de los luchadores dándose *mamporros* con la mano abierta y, al instante siguiente, contemplar cómo peleamos a distancia lanzando rayos láser y misiles.

Y por si nos aburrimos pronto del juego –que no es el caso–, Capcom ha preparado unos muy divertidos y *enchuscantes* mini-juegos para nuestra Visual Memory con los que la diversión se puede alargar meses y kilómetros, y donde podremos descubrir nuevos robots y ataques especiales *muy chulos*.

Aunque el escaso número de robots pueda parecer un inconveniente, a la larga se agradece ya que en otros juegos de este tipo hemos visto cómo se utilizaban los mismos movimientos para animar a muchos de los personajes. De este modo cada uno tiene lo suyo.

Capcom ha sabido plasmar todo el encanto de una de las recreativas que más éxito ha cosechado en Japón. Así que, ¡coge la lata de aceite y... puños fuera!

Gustavo



La espectacularidad de los combates se pone de manifiesto cuando uno de estos *burros de hojalata* asesta un golpe en el contrario. ¡No hay dolor!



Las *escenas manga* no podían faltar en un juego que ha sido sacado de una recreativa de gran éxito en el país del Sol Naciente. ¡Golpe del avestruz con escamaaaaaaaasss!



La de cafeteras que saldrían de un bicharraco de estos.



Nos podremos mover con total libertad por todo el escenario... y también podemos destruir lo que se nos antoje.



La gran velocidad del juego hace que nos perdamos entre tanto efecto de luz.

Una prueba de fuerza



Cuando nos enzarcemos con un enemigo aparecerá esta pantalla. Entonces tendremos que pulsar como locos el botón de acción y mover el *stick*...



... analógico de un lado a otro rápidamente hasta que el enemigo sucumba a nuestra fuerza bruta. Recuerda que el *stick* no es de hierro.



Sin duda la espectacularidad de los combates es total...



Con dos botones y tu cabecita puedes ganar al más fiero y grande de los robots. ¡Ups! qué tortazo...

Información en pantalla



Estas indicaciones nos muestran los ataques que hemos lanzado a nuestro enemigo, así como lo que nuestro adversario nos tira a nosotros. Abajo podemos ver su nombre y todo...

Esta es la armadura de nuestra bestia. Si nos quedamos sin ella lo más seguro es que acabemos poniendo cafés en un bar de autopista japonesa...

Estos son los combatientes. Aunque en esta toma parezca que la cámara está demasiado alejada no os asustéis, ya que el zoom hará lo necesario cuando estemos más cerca para no perder detalle del combate. Como todo buen juego de lucha, nuestro robot comenzará a combatir desde la parte izquierda.

Sin duda la barra más importante de todas las que se encuentran en pantalla, ya que nos muestra la energía que le queda a nuestro robot. Tendremos dos barras durante la batalla y si se acaban...

La barra de golpes especiales nos muestra la capacidad del guerrero para asestar este tipo de golpes. Hay que tenerla al completo.

Puntuación

Tech Romancer

7.6 Notable

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía:	Capcom
Precio:	8.990 Ptas.
Género: Lucha	Traducción: No

Objetivo: hacer que el chatarrero se enriquezca haciendo pedacitos a todos los robots.

Modo de juego: utiliza el láser, el puño, los misiles y lo que puedas.

Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de robots:	10
Mini-juegos en la VM:	Sí
Armas:	Sí
Violencia:	Chirriante

Compatible con: Visual Memory, Arcade Stick

Sin duda, los excelentes gráficos y los cambios del zoom.

Si no te gusta *lo japo*...

DIF · SON · GRA · JUG



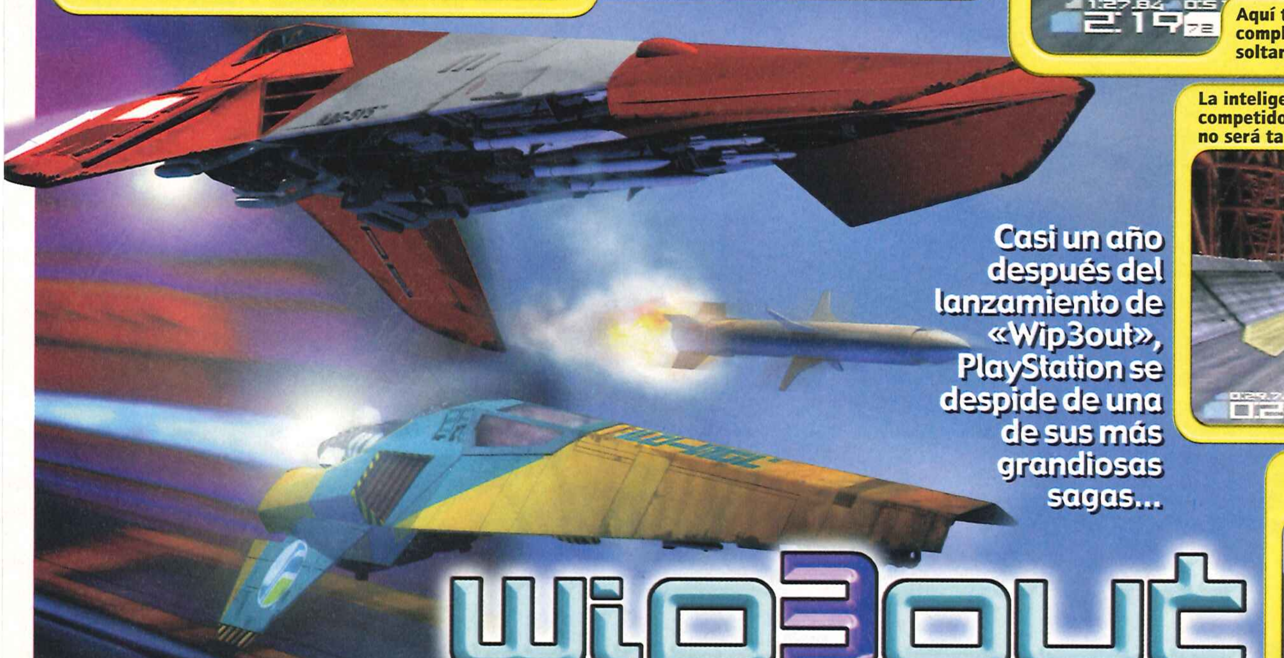
Las armas nos salvarán el pellejo más de una vez. ¡Pobre iluso!, pensaba que nos iba a ganar...



«Wipeout 3 Special Edition» cuenta con los mismos escenarios de la tercera parte...



Aquí tenemos el primer circuito de «Wipeout» completamente rediseñado... Al verlo soltamos una lagrimita de emoción. :'-)





La inteligencia de *los otros* competidores es muy alta. Ganar no será tan fácil...

Casi un año después del lanzamiento de «Wip3out», PlayStation se despide de una de sus más grandiosas sagas...

wip3out
SPECIAL EDITION
A la cuarta va la vencida

«Wipeout 3 Special Edition» es el mismo sabroso caramelo de siempre pero con un envoltorio diferente. Y queremos creer que Psygnosis ha lanzado esto como si de un homenaje a la serie se tratara, porque de mediar motivos más *pesetiles* en la cosa... nuestra apreciación variaría bastante.

Pero antes de empezar sería bueno recordar las tres especies de *jugones* que podemos encontrarnos alrededor de este juego.

Por un lado están los que no han probado nunca sus curvas y creen que no van a encontrar muchas más virtudes que las puramente técnicas. Por otro, nos las veremos con los que no *hacen ascos* y prueban un poquito de vez en cuando, sin mayor aprecio que el de acelerar, frenar y, si se les da mal, apagar la consola. Finalmente están los alucinados, esos que se comprarían hasta chupetes con serigrafías de la escudería Feisar con sabor a queroseno... Lo mejor que tiene «Wipeout 3 Special Edition» es que las razones que tiene para maravillar a unos sirven para convencer a los otros: a pesar de tratarse de un *remix* del primer y segundo «Wipeout», pero con el *engine* gráfico del tercero, Psygnosis ha sabido *dárnosla con queso* y hacernos creer que esas sutiles modificaciones merecen la pena.



Las repeticiones siguen siendo *súper guapas*.

En realidad, lo que ha hecho la compañía británica es comprimir en un CD las tres lecciones fundamentales que componen esa materia de estudio que significa la palabra «Wipeout», en una especie de curso acelerado donde debemos aprender todo lo que necesitamos del clásico. Si después de maravillarnos con estos grandes éxitos el gusanillo nos pica, entonces lo mejor que podemos hacer es buscar los tres juegos anteriores y profundizar en ellos *como Dios manda*.

Muchísimas gracias Psygnosis por este homenaje a todos los que realmente amamos la saga «Wipeout».

Nacho



Los saltos a toda velocidad no faltarán en este fantástico recopilatorio...

MODO PROTOTIPO

carrera sencilla
contrarreloj
desafío
torneo
prototipos
[opciones]

Revisando todos y cada uno de los modos de esta versión especial de «Wip3out», nos encontramos con una opción de lo más interesante: la de prototipos.

LS101/NP62
LS102/MQ71
LS103/AW72
LS104/AW73
LS105/QP02
LS106/QP73

En este modo podemos encontrar seis opciones que resultan ser otros tantos circuitos diferentes. Decidimos cargar el primero y a ver qué hay...



... ¡qué maravilla señores! Psygnosis se ha trabajado un modo gráfico *en plan* cómic que nos ha encantado. Lástima que los circuitos en esta modalidad sólo sean seis... ¡queremos más!



Como siempre, el uso de los frenos laterales será esencial para ganar la carrera.



El *engine* gráfico es exacto al de «Wip3out».

Wipeout 3 Special Edition

Puntuación: **7.8** Notable

PSX | PC | N64 | GBC | DC

Compañía:	Psygnosis
Precio:	3.990 Ptas.
Género: Velocidad	Traducción: Sí

Objetivo: vuelve a destrozar la barrera del sonido pero esta vez en los circuitos de toda la vida...

Modo de juego: ponte el casco y agarra bien el control pad.

Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de circuitos:	21
Modos de juego:	5
Armas:	Sí
Violencia:	Metálica

Compatible con: Memory Card, Dual Shock, Link Cable

+ El rediseño de todos los circuitos antiguos...
- No hay novedades.

DIF SON GRA JUG



No sólo de plataformas vive el perro –que dirían algunos–, en «Fur Fighters» la exploración es un elemento tan importante como saber disparar a los enemigos.



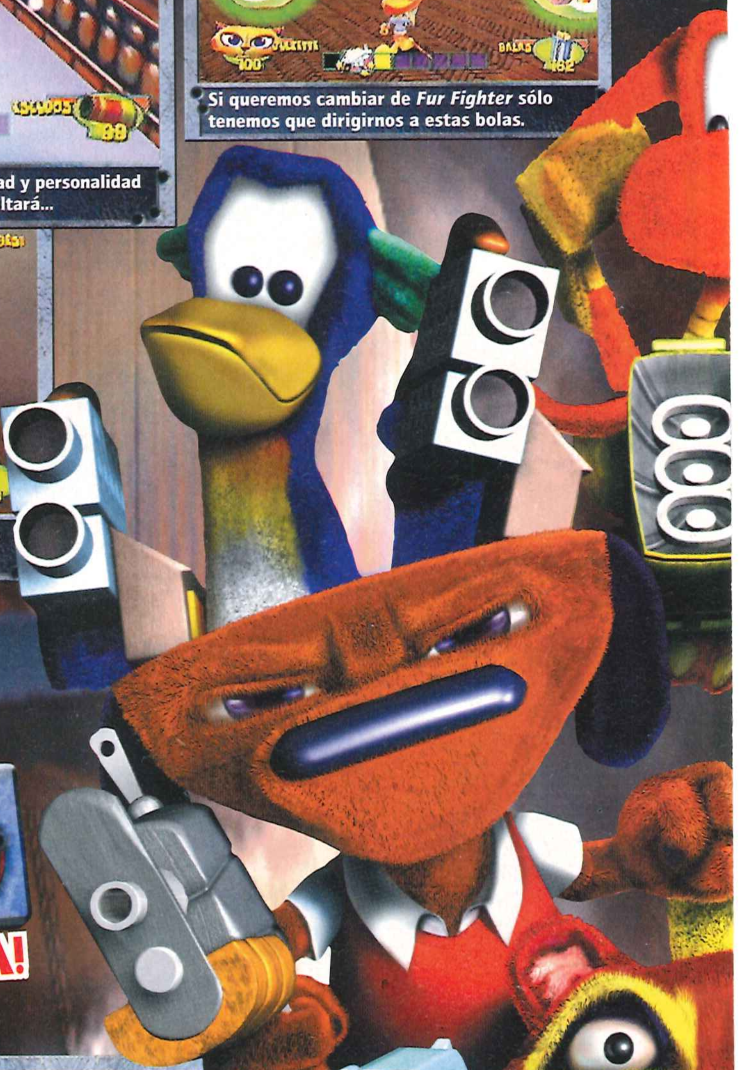
Cada *Fur Fighter* tiene una habilidad y personalidad diferente. El *tonto del pueblo* no faltará...



Si queremos cambiar de *Fur Fighter* sólo tenemos que dirigirnos a estas bolas.



Los *Fur Fighters* cuentan con un golpe exclusivo en el cuerpo a cuerpo que varía de uno a otro.



Gracioso y carismático como pocos, «Fur Fighters» es un divertido plataformas con grandes dosis de acción. Mucho cuidado con tocarles las...

FUR FIGHTERS

¡CUIDADO CON EL PERRO, QUE DISPARA!

Bizarre Creations –uno de los equipos europeos más prestigiosos–, ha pasado de los cochecitos de «Metropolis Street Racer» a un género completamente diferente: las plataformas. Y el invento, queridos amigos, no les ha quedado nada, pero que nada mal.

La idea principal de Bizarre al inventar una cosa como «Fur Fighters» ha sido la de divertirnos a toda costa y eso se aprecia nada más encender la consola.

Y no sólo porque sean unos magos *quita aburrimiento* –ya lo demostraron con «Formula 1» para PlayStation–, sino porque en todo proyecto que emprenden la calidad y las ganas de hacer algo diferente a lo demás se aprecia desde lejos.

Como en los mejores plataformas 3D, «Fur Fighters» cuenta con un apartado visual muy impactante, colorista y llamativo. No sólo resalta la cantidad y variedad de escenarios, sino que encima tiene la característica mágica de darnos *cancha* para rato: que si tenemos que ir de un lado a otro, que si debemos estar muy atentos para coger todos los pequeñines, que si no calculamos el salto nos caemos ... ¡vamos, ya sabéis! ese tipo de cosas que hacen de un plataformas algo muy especial. Pero donde realmente Bizarre *se ha salido* por los cuatro costados es a la hora de presentar a los héroes y villanos de «Fur Fighters». La compañía británica no se ha conformado con la tónica habitual de poner un protagonista al que le apoyan otros personajes secundarios, sino que *se ha sacado de la manga* seis estrellas del mambo que son muy cariñosos... cuando nadie les toca las orejas: si alguien lo hace las balas correrán más que Sonic en Dreamcast.



Para poder avanzar en la historia tenemos que cumplir una serie de objetivos.

Esto, que puede parecer un detalle sin importancia, es parte importante de la diversión con la que «Fur Fighters» nos obsequia. Y es que todos estos animalitos cuentan con habilidades especiales que, combinándolas, nos permiten poner en su sitio a los captores de los *peluchitos*. Por ejemplo, la gatita Juliette puede escalar muros que al perro Roofus le serían imposibles de superar, pero sin embargo no puede bucear en el agua como el pingüino Rico. Por supuesto, esto no será *coser y cantar* ya que para poder cambiar de personaje primero debemos encontrarlo... ¡tiene tela la cosa!

No hemos parado de comentar que «Fur Fighters» es un gran plataformas, pero resulta que también tiene momentos de acción que se librarán entre tiroteos por parte de nuestros *inocentes* peluches hacía los raptores de sus cachorros, completando de esta forma la parte de *plomo y seda* necesaria en este tipo de lanzamientos. En definitiva, «Fur Fighters» es un serio competidor para todo plataformas que se precie en Dreamcast y nos augura grandes momentos a los mandos de esta consola blanca. Además, sus situaciones cómicas –completamente traducidas al castellano– nos permiten entender aún más de todo lo que rodea al ligero argumento de este *mata-mata* de peluche.

Nacho



«Fur Fighters» hace gala de una gran variedad en todos sus apartados. Desde lo visual hasta lo jugable, es un juego realmente notable y... de peluche.



Bizarre Creations contribuye a afianzar a Dreamcast como una consola de futuro.





A la hora de disparar, nos moveremos como si de un «Quake» cualquiera se tratara.



Los efectos de combustión son impresionantes –y los luz también–.



Los osos matones no tienen nada que hacer contra los *Fur Fighters*.



Existe una perspectiva en primera persona para apuntar con claridad al enemigo.

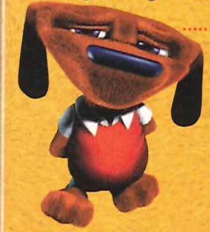
LOS REYES DEL MAMBO



La gatita Juliette: El personaje favorito de la redacción tiene cuatro años y su principal habilidad es la de escalar muros gracias a sus garras. A la hora de defenderse, éstas sirven también para pegar zarpazos.



El canguro Bungalow: Por decirlo de alguna forma, Bungalow es el tonto del grupo. Sin embargo, sus prodigiosos saltos nos sacarán más de una vez de un buen aprieto. Tiene cinco años y pega unos puñetazos de *órdago a la grande*.



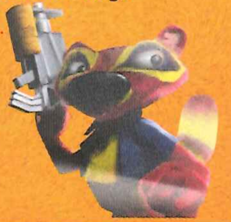
El perro Roofus: El líder del grupo es el más mayor de todos. Nueve años de vida y mucha experiencia en el tema de excavar túneles para pasar a otras zonas. Su principal arma es su cabeza con la que revienta tanques sin despeinarse.



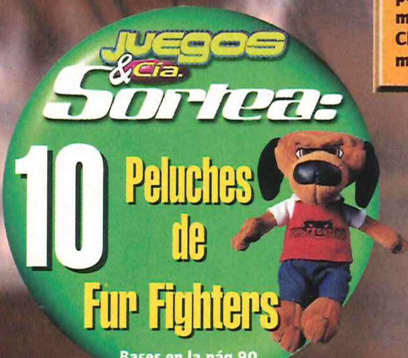
El pingüino Rico: El único personaje que sabe bucear tranquilamente es el pingüino Rico. Esta habilidad es súper importante y desde hace más de cinco años la practica a la perfección. Si no tenemos ningún arma, siempre podemos utilizar su pico que hace mucha, mucha pupa.



El dragón Tweek: Este pequeño dragón de 0.002 años ha de salvar a sus hermanitos y a su madre. Su principal cualidad es la de planear durante cierto tiempo y a la hora de atacar utilizar su aliento de fuego.



El mapache Chang: Con cinco años de edad y una estatura similar a la de un tapón de Pepsi, Chang es el *Fur Fighter* perfecto para colarse por los sitios más diminutos. Su héroe es Jackie Chan y pega patadas voladoras muy, pero que muy animales.



Bases en la pág 90.

CADA OVEJA CON SU PAREJA



Durante todo el juego nuestra misión consiste en recoger un número indeterminado de peluchitos (A) que están repartidos por el escenario. Al ser los cachorritos de nuestros...



... protagonistas, sólo los padres pueden recoger a su propio hijito (B) –están así de bien educados, fíjate–. Si queremos recuperar con Bungalow al cachorro de Rico el pequeño bebé no nos reconocerá.



Por eso, debemos tener en cuenta que cada personaje sólo puede hacerse cargo de sus propios hijitos (C). Esto nos dará más de un quebradero de cabeza cuando estemos al lado de un cachorro que no nos corresponde.

Fur Fighters

Puntuación: **8.9** Notable alto

PSX · **PC** · N64 · GBC · **DC**

Compañía:	Bizarre Creations
Precio:	8.990 Ptas.
Género: Plataformas	Traducción: Sí

Objetivo: rescatar a todos los *pequeñines* raptados y deshacernos de todos los enemigos posibles...

Modo de juego: saltar, disparar, rescatar, escalar, bucear, dar cabezazos...

Nº de jugadores:	1
Nº de enemigos:	50
Multijugador:	1 a 4
Armas:	14
Violencia:	De peluche

Compatible con: Visual Memory, Dreamcast Pad

- Es muy variado, largo y divertido.
- Su dificultad es altísima.

DIF · SON · GRA · JUG



Los ataques a las bases enemigas nos proporcionan la victoria si somos eficaces.



Las batallas entre dos de estas bestias son chirriantes y caóticas.



Cuando nos encontremos en superioridad numérica será imposible *palmar*.



Construye rápidamente y no habrá quién te pare.



Los combates aéreos brillan por su *sosez*.



Poder acoplar la cámara donde se nos antoje abre infinidad de posibilidades.



METAL FATIGUE

Robots con muy malas pulgas

Los estrategas están de enhorabuena, ya que Psygnosis nos ha sorprendido con este nuevo título que hará las delicias de todo aspirante a Mariscal...

Take 2 ha intentado ofrecernos un juego totalmente distinto a la estrategia que todos conocemos y la idea es muy buena, aunque al final la tendencia a *más de lo mismo* se deje notar en su desarrollo.

Para comenzar, debemos aclararos que este ha sido un juego que nos ha calado hasta lo más profundo, ya que la idea de poder jugar simultáneamente por aire, tierra y subsuelo es muy interesante y le han sacado mucho jugo. Y es que con la excusa de conquistar un mapa, tendremos que controlar tres distintos... a la vez.

Aunque principalmente manejamos la pantalla terrestre –allí es donde crearemos nuestra base–, el cielo sólo sirve para poner placas solares y el universo subterráneo para explorar y destruir a las pocas unidades enemigas que allí se escondan.

Además de controlar tantísimos mapas a la vez, Take 2 nos ha dado la posibilidad de construir bestias metálicas que emulan a Mazinger Z en sus mejores tiempos. Para conseguir este objetivo, han puesto a nuestra disposición diferentes tipos de componentes para construir la bestia que más nos convenga. Pero además nos han dado la posibilidad de adquirir piezas del enemigo, de esta forma podemos aprovecharnos de sus avances tecnológicos para aplicarnos sobre nuestras fuerzas de ataque.

«Metal Fatigue» cuenta con unos gráficos muy vistosos y buenos que cumplen con creces las necesidades para los que fueron diseñados. Pero sin duda lo mejor es fabricar y fabricar, y ver cómo el enemigo *muerde el polvo* gracias a nuestra inteligencia superior y a la habilidad de las tropas que manejamos.

Gustavo



Todo está en unas perfectas 3D... y la belleza visual *quita er sentío*.



No hay nada como el apoyo aéreo.



Con mucha paciencia y un *puñado de roboces*...

Tres dimensiones y pico



SUBTERRÁNEO

Bajo tierra no tendremos muchas opciones, pero siempre nos encontraremos algún que otro enemigo.



SUPERFICIE

Aquí es donde se desarrolla toda la acción, ya que es el lugar donde reside nuestra base.



CIELO

Sobre las nubes la tarea más importante es la de poner placas solares para obtener energía...

Construye tu bestia parda



En esta base es donde fabricaremos las piezas: selecciona un torso, dos piernas y dos brazos de todo el catálogo y móntalos con cabeza. ¡Tiene que defenderte!



Después podemos ver cómo va la construcción de los componentes seleccionando la fábrica. Cuanto más poderoso sea el componente que estamos construyendo, más tiempo de realización necesita...



Mientras se construyen las piezas puedes adiestrar en esta base un piloto para tu robot. Cuanto mejor sea el piloto, más poderoso y hábil será nuestra bestia.



Después tendremos que seleccionar la fábrica de montaje donde armaremos a nuestro robot. Mientras lo hacemos, podemos ver los componentes en esta pantalla.



Debemos escoger entre lo que hemos construido. En este caso, como sólo tenemos un torso, dos piernas y dos brazos no podemos elegir... pero según vayamos seleccionando las distintas partes, podremos ver cómo nuestro *roboz* va adquiriendo forma.



Y este es el resultado de nuestra construcción: un robot capaz de exterminar todo con un solo golpe de puño. Cuando tengamos cuatro o cinco... ¡que tiemble el mundo!

Metal Fatigue

Puntuación: **8.0** Notable alto

PSX | **PC** | N64 | GBC | DC

Compañía:	Take 2
Precio:	6.990 Ptas.
Género: Estrategia	Traducción: Sí

Objetivo: construir nuestra colonia para crear máquinas de destrucción y así acabar con el enemigo.

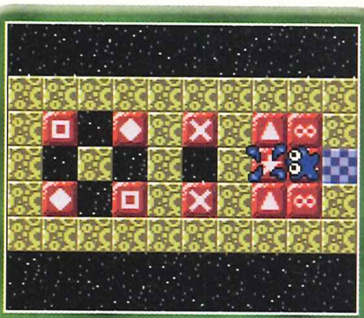
Modo de juego: construye, combate, recolecta y... diviértete.

Nº de jugadores:	1
Nº de civilizaciones:	3
Modo multijugador:	Sí
Armas:	Sí
Violencia:	De hojalata

Requisitos mínimos
Pentium 200 MHz
Necesita aceleración 3D
32 MB RAM

El gran abanico de posibilidades que abarca.
Es un «Command & Conquer».

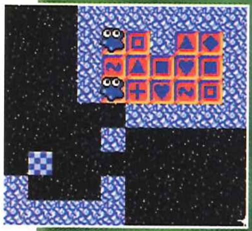
DIF SON GRA JUG



Puzzled

Sorprende la fórmula tan sencilla y *enchuscante* que ha planteado la gente de Conspiracy a la hora de programar este «Puzzled», no sólo por el simple hecho de que es muy original, sino porque encima, cada nivel es un reto diferente que tendremos que superar.

Como buen *puzzle*, «Puzzled» tiene unos gráficos graciosos y nada engorrosos: esto está hecho así –suponemos– para que *eso de entrar al trapo* no nos cueste demasiado. Otro punto a su favor es que aprender en cada nivel no será demasiado complicado gracias al tutorial que tiene. Y es que «Puzzled» básicamente se basa en deshacernos de las fichitas con el mismo dibujo para ir resolviendo las pantallas... Puzzled mola muchísimooooo.



Nacho

Puntuación

Puzzled — **7.7** Notable

Sistema		
GBC	Compañía:	Conspiracy
	Precio:	5.995 Ptas.
	Género: Habilidad	Traducción: No

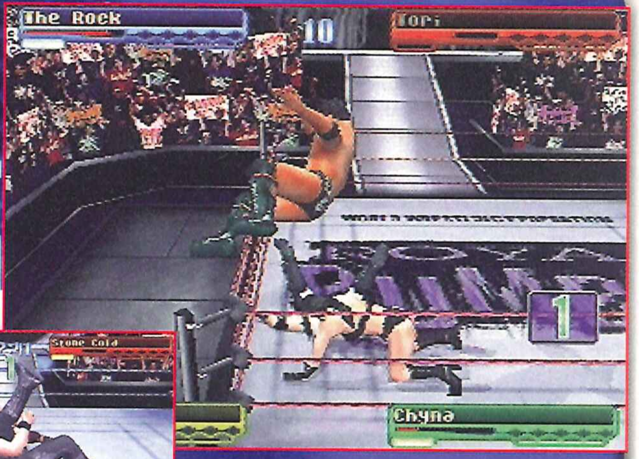
- Muy divertido y diferente.
- Demasiado difícil.

DIF SON GRA JUG



WWF Smackdown!

El juego que nos ocupa viene con el aval de haber sido el número uno en Estados Unidos e Inglaterra durante bastantes semanas. Increíble que un género como este se sitúe en esa posición tanto tiempo. Lo cierto realmente es que «WWF Smackdown!» es el mejor título de *wrestling* que hemos podido probar en muchos años y eso se nota desde la primera partida.





THQ se ha hecho con la licencia de la WWF y *no se ha cortado un pelo* a la hora de presentar a los luchadores más carismáticos, horteras, feos y burros de esa famosa liga. Todos ellos están muy bien realizados y animados, contando con detalles gráficos realmente rebuscados y unos movimientos y golpes que quitan el hipo. Pero lo mejor de todo vendrá en la diversión: un montón de modos, luchadores y llaves para elegir que nos darán muchísimo juego. Y si además lo compatibilizamos con un *MultiTap* y cuatro *control pad*... ¡la fiesta se convertirá en un desmadre!

Así están las cosas amigos... «WWF Smackdown!» es la *creme de la creme* en un territorio tan poco seguido como es el de la lucha libre. Eso sí, a todos aquellos que les encanten los guantazos, que no desaprovechen la ocasión de divertirse.

Nacho







Puntuación

WWF Smackdown! — **8.3** Notable alto

Sistema		
PSX	Compañía:	THQ
	Precio:	8.990 ptas.
	Género: Deportivo	Traducción: No

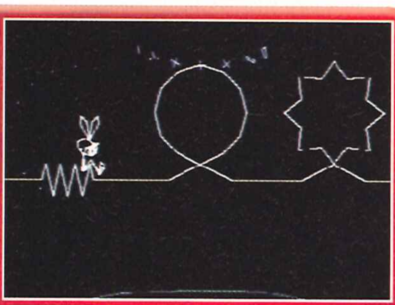
- El mejor juego de *wrestling*.
- Si buscas lucha tipo DOA2, olvídalo...

DIF SON GRA JUG

Vib Ribbon

Del creador de «Parappa the Rapper» nos llega otro juego musical con una originalidad en el apartado visual que algunos podrán calificar de ridícula. Lo cierto es que técnicamente no aprovecha nada el *hardware* de PlayStation, pero a nosotros *el rollo* Atari 2600 nos ha encantado: líneas simples que crean diferentes formas y una cámara que rota alrededor de ellas. ¡Mola! La música es el principal argumento para divertirnos. Dependiendo de lo que escuchemos –«Vib Ribbon» nos da la posibilidad de poner cualquier CD de música que queramos– se crearán diferentes formas en las que debemos pulsar un botón concreto. Básicamente, este es el único problema: demasiado sencillo y con pocas posibilidades para crecer por muchos *combos* y botones que podamos hacer y pulsar. Aunque la cosa se puede volver inmortal si jugamos con toda nuestra colección de *compacts* de Camela o Los Chunguitos *versus* Los del Río.

Nacho



Puntuación

Vib Ribbon — **6.4** Bien

Sistema		
PSX	Compañía:	SCEJ
	Precio:	3.995 Ptas.
	Género: Musical	Traducción: Sí

- Original en el apartado gráfico.
- No *engancha* demasiado.

DIF SON GRA JUG

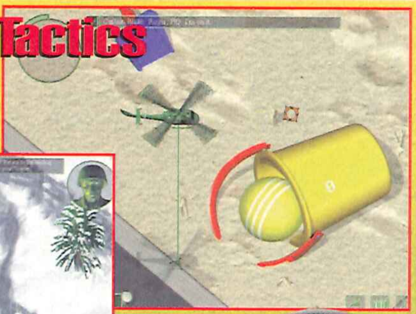
Army Men Air Tactics

3DO nos sigue bombardeando con títulos de la saga de esos pequeños soldaditos de plástico verduzco.

Esta vez toca *una de helicópteros*. Surcaremos los aires con una perspectiva isométrica para ir cumpliendo todas y cada una de las misiones que nos han encomendado. Para conseguirlo, 3DO nos ha preparado unos escenarios 3D –chiste– poco trabajados en los que nos será imposible perdernos por falta de espacio.

Pero lo peor llega cuando nos ponemos a los mandos del helicóptero y nos damos cuenta de que es incontrolable: y es que si utilizamos las teclas nos costará *Dios y ayuda*, aunque si nos decantamos por un Joystick la cosa se complica hasta límites insospechados. Pero todo esto los perdonaríamos si a la hora de jugar nos divirtiera: ni eso. Pobrecito.

Gustavo





Puntuación

Army Men Air Tactics — **5.0** Suficiente

Sistema		
PC	Compañía:	3DO
	Precio:	7.990 Ptas.
	Género: Arcade	Traducción: No

- Poder dirigir a los soldaditos verdes.
- Los gráficos, la jugabilidad, el control...

DIF SON GRA JUG


Como buen arcade 3D, estaremos siempre rodeados de enemigos.




«Kiss Psycho Circus» no es un juego fácil. La dificultad está por las nubes.


Muchos enemigos parecen sacados de un circo de verdad... ;)

KISS Psycho Circus
The Nightmare Child

¡Lo que nos faltaba por ver! Los rockeros *cañeros* y *hardheavys* de Kiss son los responsables de un universo tenebroso y lleno de caras pintadas.


Lástima que la historia esté en inglés...

Aún seguimos sorprendidos después de haber jugado con este «Kiss Psycho Circus». ¡Madre mía! si nos esperábamos una *horterada de tomo y lomo* y resulta que no está nada mal. Antes de jugar, un montón de preguntas asaltaban nuestras mentes inquietas: ¿qué objetivos extraños nos pueden mover a comprarlo?, ¿qué podemos esperar de un juego con este nombre? Desde luego, que fuera un CD de acción 3D no entraba en nuestros planes... ¡pero así es la vida amigos!

Gráficamente «Kiss Psycho Circus» es un título que cumple y del que, exceptuando la soberbia ambientación, Third Law Interactive –sus responsables– no puede sentirse especialmente orgulloso.

Los enemigos a los que nos tendremos que enfrentar están hechos con muy pocos polígonos y no tienen ese aspecto frío, oscuro y acongojante del que gozan los escenarios. Básicamente,


¡Anda! tiene una diana en el pecho... habrá que disparar


Como no son humanos... ¡podemos aniquilarlos a misilazos!

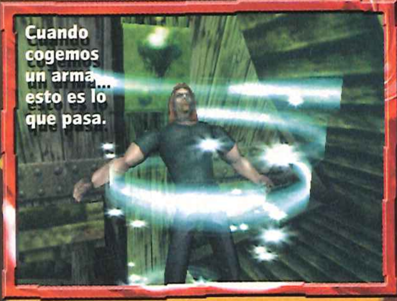
Sombra aquí y sombra allá...

estos adversarios se limitan a pulular inconscientemente por los mapeados en busca de un tiro –o lo que sea– que les libre del calvario que supone vivir en un universo tan lóbrego...

En cuestión de escenarios la cosa mantiene la misma tónica simplista pero resultona: las casas tienen puertas, la lava da ese toque infernal y el cielo está donde tiene que estar. Eso sí, su diseño es condenadamente simplón pero resultan lo suficientemente buenos como para meternos en la historia que, para variar, está en inglés.

No os vamos a negar que «Kiss Psycho Circus» es un «Quake» *quakiera* donde lo divertido es disparar y los objetivos son un puro trámite para entretenernos.

A nuestra disposición tenemos cuatro personajes desde el principio, que están asociados con los elementos del fuego, tierra, aire y agua. Este detalle –que en un principio nos dejará igual que estábamos– sirve para emprender


Cuando cogemos un arma... esto es lo que pasa.

cuatro aventuras diferentes donde la ambientación y las armas cambian bastante –no está mal, ¿eh?–.

«Kiss Psycho Circus» padece de una brutal acción que entretiene al jugador de un modo bastante elemental, pero no por ello menos divertido. Además, aunque no hemos podido ver nada relacionado con el grupo de rock Kiss, el juego es un *mata-mata* 3D donde los enemigos se dejan ganar y la sangre pone ese toque de color que tanto gusta a los programadores. Os lo pasaréis muy bien...

Nacho


Fijaos en el hacha de dos manos. Es lento pero podemos acabar con varios bichos de una sola vez.


Los efectos de luz no están mal...

Puntuación

Kiss Psycho Circus — **7.0** Notable

PSX · **PC** · N64 · GBC · DC

Compañía: Third Law Int.
Precio: 7.990 ptas.
Género: Acción 3D — Traducción: NO

Objetivo: si estuviera traducido no tendríamos ningún problema en ponerlo aquí. ¿Quién sabe?

Modo de juego: acaba con todo lo que se ponga por delante.

Nº de jugadores:	1
Nº de personajes:	4
Nº de escenarios:	4
Armas:	Variadas
Violencia:	Alta

Requisitos mínimos
Pentium II 266 Mhz
64 MB Ram
Necesaria aceleración 3D

+ La ambientación, las armas y que es muy divertido.
– No aporta nada nuevo.

DIF · SON · GRA · JUG

Los personajes


The Starbearer tiene como principal elemento el agua. Tiene el poder de cambiar el amor por el odio y así vencer a sus enemigos. X(


The Beast King representa el instinto animal salvaje. Su elemento es la tierra y no muestra piedad ante sus contrarios. :(


The Celestial representa el principal balance del universo. Su elemento es el aire y observa los problemas como dilemas. XO


Criatura del fuego y sombra, de la sangre y el trueno. Su elemento es el fuego y su alma mortal le impulsa a destruirlo todo. ;)



¡Qué divertido es correr cuando los rayos del sol no te dejan ver la carretera!

Mickey Mouse ha engordado un poquito, aunque mirándolo con detenemiento... ¡tiene ese aire *campanoide* de Gustavo!





En la parte superior podemos ver una bonita bellota que sirve para incordiar a los competidores de la carrera.



«Walt Disney World Quest Magical Racing Tour» –¡agua, por Dios!– tiene un nivel técnico a la altura de las circunstancias.



Space Mountain es una de nuestras pruebas favoritas...



El nombre lo dice todo...

Walt Disney World® Quest MAGICAL RACING TOUR

¿Os gustan los juegos de carreras y todo aquello que tiene que ver con Disney?... Pues entonces, sería recomendable que le echárais un vistazo a este innombrable título.

Ultimamente, la forma más sencilla de hacer un videojuego para una licencia famosa es programar un título de carreras. Mario dejó los saltos por los cochecitos en «Mario Kart», Sonic colgó las botas con «Sonic Drift» y más recientemente los cabezones de Cartman, Kenny & Cía. cambiaron sus *burradas parlantes* por unas divertidísimas carreras en «South Park Rally». Lo que está claro es que este tipo de competición sigue gustando y atrae a todo tipo de público con ganas de poner el cerebro en modo *ahorro de energía*.

Disney Interactive, no podía ser menos, nos presenta lo mismo que nos hemos podido encontrar en los títulos anteriores pero con un aire *tipical* Disney World. Básicamente, lo que nos vamos a encontrar en «Walt Disney World Quest Magical Racing Tour» es un juego de carreras al estilo «Mario Kart» donde el control es sencillísimo, los *items* nos permiten escalar las posiciones necesarias para ganar la carrera y conseguir un único objetivo: ganar carreras para abrir las famosas atracciones del parque, como la *Space Mountain* o los Piratas del Caribe.

Una vez dentro, debemos destacar la sensación de velocidad tan buena que se *han currado* los programadores y esto es debido a los muchos desniveles, curvas y *chicanes* en plan montaña rusa total que nos encontraremos en el juego.

En definitiva, que si no nos queremos gastar *un pastón* viajando a Disney World, la mejor forma de disfrutar de sus atracciones es dentro de este divertido invento de carreras para PlayStation. Abstenerse *fans* del cambio de marchas manual...

Nacho

El juego está traducido al castellano. Por cierto, quedamos segundos en esta carrera... no está mal, ¿eh?





Sólo existe una cámara para jugar. ¿Para qué queremos más? ...nos preguntamos nosotros.





Existen *bonus games* en los que tendremos que buscar diferentes *items* en un tiempo limitado.



El control es exacto en todas las superficies disponibles: agua, aire, tierra o nieve.

Viaja Gratis

Nada más cargar el compacto de «Walt Disney World Quest Magical Racing Tour» –¡vamos ya!– podremos asistir a una bonita introducción generada por la consola donde una cámara voladora recorre la calle principal que lleva hasta el precioso castillo de La Bella Durmiente. Durante esta travesía, los personajes Disney que podremos seleccionar en un principio aparecen a los lados para recordarnos la





que nos espera...

En el menú de selección de personaje, podremos escoger a Chip y Chop o al mismísimo Pepito Grillo. Para ir sacando a todos los personajes, ganar carreras se convertirán en algo esencial. Por supuesto y siguiendo la tónica general de simpleza en este videojuego, los personajes no tienen ninguna característica especial que los diferencie del resto. Todos son iguales y la elección de uno u otro depende de nuestros gustos.



Puntuación

Walt Disney World Quest Magical Racing Tour — **7.0** Notable

PSX · PC · N64 · GBC · DC

- Compañía: Disney Interactive
- Precio: 8.990 Ptas.
- Género: Velocidad
- Traducción: Sí
- Objetivo: ganar todas las carreras y disfrutar de las atracciones de Disney World por la cara.
- Modo de juego: izquierda, derecha, acelerar y frenar...

Nº de jugadores:	1
Nº de personajes:	13
Nº de circuitos:	10
Armas:	Sí
Violencia:	Disneyana

Compatible con: Dual Shock, Memory Card

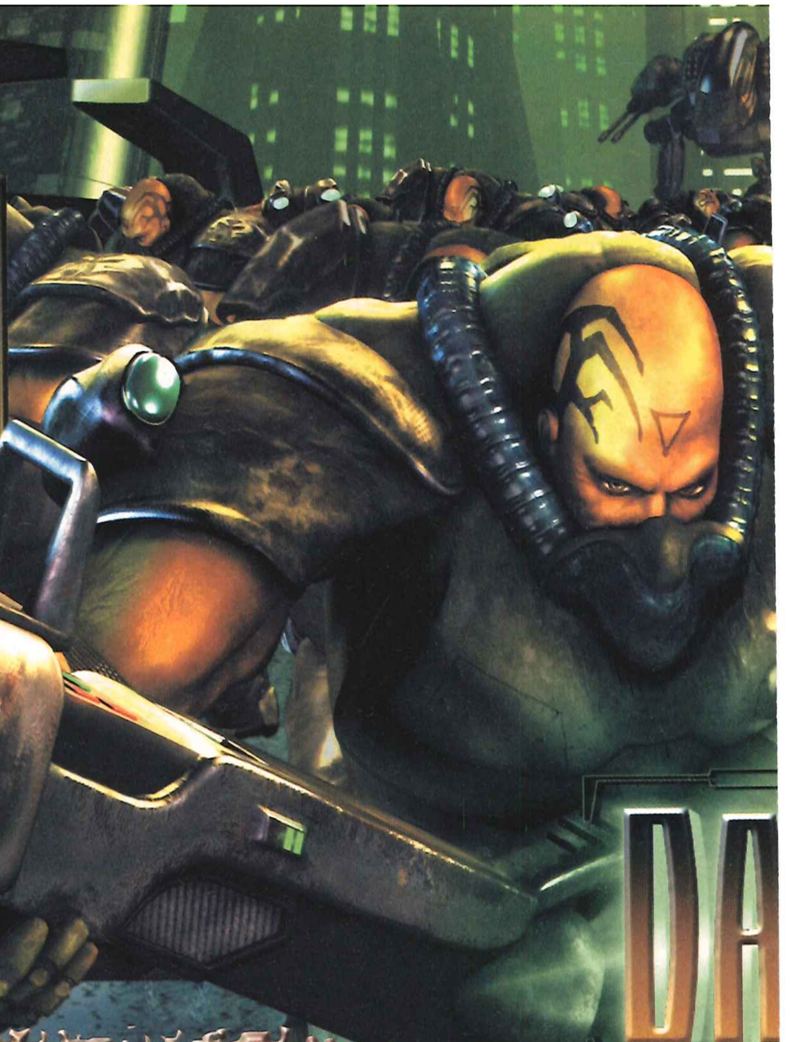
- Poder viajar a Disney World sin salir de casa.
- Pocos modos de juego.

DIF · SON · GRA · JUG


Los combates son trepidantes y espectaculares.


Con los Go Go, seremos los más rápidos.


La posibilidad de mover la cámara a nuestro antojo abre una gran cantidad de posibilidades.



Crea tu propio ejército

Command Center

Command Center: Este edificio es el centro de todo. Si no contamos con uno en nuestra base seremos incapaces de hacer absolutamente nada.

Refinery: Aquí es donde los Colectores depositan la materia prima para convertirla en una sustancia provechosa de la que podemos sacar partido.

Construction Rig: Su cometido es construir instalaciones. Para hacernos con uno debemos crearlo desde el *Command Center*. A veces se funde con el edificio.

Camera Tower: Debemos colocarla en el perímetro exterior de la base, ya que nos avisa de la incursión de enemigos en nuestro territorio.

Solar Array: Sin esta fuente de energía, la mayoría de los edificios de la base serían totalmente inútiles por falta de fuerza.

Ravage Turret: Coloca varias en las afueras de tu base y la defenderá con uñas y dientes...

Fence Post: Colocando varias de estas en un círculo crearán una barrera láser por la que no podrá pasar el enemigo... a no ser que la derriben.

Barracks

Barracks: Es el centro donde se adiestra a los soldados para ir al campo de batalla sabiendo pelear.

Rumble: La unidad más pobre de las tres de infantería, con un arma de muy poco alcance se pueden considerar como la infantería de la infantería.

Fiend: Sus rayos láser le permiten atacar desde una distancia media, aunque no son muy poderosos, causan un daño considerable.

Banshee: Una de las mejores unidades *de a pie* de todas, su gran lanzamisiles le permite estar a gran distancia del enemigo.

Voodun: Los doctores del pelotón, ya que su cometido es sanar a los soldados heridos en combate.

Garaje

Garaje: Desde este edificio tendremos que construir todos los vehículos que utilicemos en el campo de batalla.

Collector: Vehículo imprescindible que se utiliza para recolectar materia prima para luego transformarla en materiales útiles.

Go Go: Rápido vehículo de combate dotado de dos lanzamisiles. Ideal para explorar el mapa en busca del cuartel enemigo.

Scaver: Híbrido entre máquina y humano, este hombre con ruedas es el encargado de reparar los vehículos dañados.

Disruptor: Radar dotado de un cañon *antiaéreo* que protege nuestra base de los molestos aviones enemigos.

Air Barge: Vehículo aéreo de tranporte de soldados con una capacidad de diez individuos.

Scorpio Tank: *Tanque de tanques*, con esta mula en nuestras filas no habrá elemento vivo que se nos arrime.

Wharf

Wharf: Desde esta base fabricaremos todo tipo de vehículos acuáticos para llevar nuestro dominio hasta el mar.

Stasis Boat: Con un diseño adecuado para el medio en el que se mueve, este pez de la superficie cuenta con una armadura muy poco consistente.

Hidrofoil: Con esta lancha en nuestras filas ningún bote será capaz de derribarnos, ya que tiene dos mortíferos cañones que no están diseñados precisamente para matar moscas.

Hover collector: Con este recolector acuático seremos capaces de extraer materiales del agua sin mojarnos las manos.

Si te desc

Dark Reign 2» llega para pelear contra «Ground Control» cara a cara por el cetro de mejor invento de estrategia 3D.
Para ello, nos han llenado la pantalla de polígonos y texturas dando forma a los más variados y vistosos paisajes que hemos visto nunca en un título de este tipo: montañas, llanuras, edificios, arboles, tótems, palmeras y toda clase de elementos típicos que reúnen para crear un ambiente poco común.
El manejo de la cámara nos da la posibilidad de ver mucho más de cerca la gran cantidad de detalles de las distintas unidades, ya que nos permite hacer zum y colocar la perspectiva en el lugar que nos plazca hasta conseguir el ángulo necesario. Así, podremos conocer mejor a


Introduciendo un médico entre el pelotón, te asegurarás de que la vida se alargue.



Si la primera parte te gustó, esta te encantará ya que, además de ser la continuación perfecta, muestra un apartado gráfico digno de elogio.

RK REIGN™ 2

uidas te frío a tiros



Los escenarios están llenos de detalles.



¡Uy!, cuántos láser, enemigos y zambombazos.



¿Te gustaría estar en el pellejo de este pobre recolector?



La gran cantidad de unidades disponibles abre infinidad de opciones para el jugador.



Atacar una base se puede convertir en una odisea si no lo hacemos con algo de cabeza.



Si no andamos con cuidado, podemos toparnos con alguna flota de tanques.



Protege a tus recolectores para asegurarte las materias primas.

nuestro pelotón.
Muchos podrán decir que es un «Command & Conquer» cualquiera y tal vez tengan razón, ya que hay que hacer exactamente lo mismo que en la saga de Westwood: construir y construir hasta contar con la fuerza militar suficiente como para exterminar a todos los habitantes de la base enemiga.



Los ángulos que podemos obtener a base de jugar con las cámaras son impresionantes.

Pero sin duda, los estrategas estamos muy contentos de que salgan nombres cada vez más completos y perfeccionados de la estrategia tradicional.
Ni qué decir tiene que este «Dark Reign 2» está ambientado en una era futurista, más concretamente en el año 2512, un tiempo donde la ingeniería genética está muy avanzada y que pesa ampliamente en los grandes descubrimientos. Además, la profecía llamada *Greem Peace* que se viene anunciando desde hace tiempo se ha cumplido. Léase, la capa de ozono se ha deteriorado muchísimo y se han formado dos tipos de sociedades: los JDA, una oscura organización creada para transferir a los criminales más violentos a las heladas prisiones de las lunas de Júpiter, y los Sprawlers, que son *tribus-unidad* que a base de mucho pelear han conseguido organizarse. Evidentemente, de todo este mogollón solo puede ganar una.
Pero aparte del guión y de la gran calidad técnica que le acompaña, el control del juego es muy intuitivo y rápido, ya que si nos logramos aprender de memoria todos los atajos disponibles podremos manejarlo casi sin ayuda del ratón. La gran cantidad de unidades que Activison ha puesto a nuestra disposición hace que pasemos horas y horas de buen juego, pero sin duda la plenitud de este título será completa en el modo multijugador. Y es que Activision *se ha dejado la piel* en crear un servidor que esté a la altura de las circustancias. Además, el programa incluye un editor de mapas para el modo multijugador donde podemos elegir la zona en la que pelear, adecuando el terreno a nuestra manera de combatir.
Por todo esto pensamos que si te gusta la estrategia *pura y dura* este será un título que podrás disfrutar durante mucho tiempo por su gran consistencia y riqueza visual... siempre y cuando cuentes con una tarjeta aceleradora de las buenecillas y, sobre todo, un montón de de freir a tiros a tu enemigo a la mínima que te ponga el dedo encima.

Gustavo



Seleciona una unidad aérea y disfruta de las bonitas vistas que ofrece.

Dark Reign 2

Puntuación: **8.4** Notable alto

PSX · **PC** · N64 · GBC · DC

Compañía:	Activision
Precio:	Por confirmar
Género: Estrategia	Traducción: NO

Objetivo: hacerte con el control de todo el planeta acabando con todos los enemigos que te salgan al paso.

Modo de juego: construye, combate y conquista hasta ser el mejor.

Nº de jugadores:	1
Nº de civilizacioes:	2
Modo multijugador:	Sí
Armas:	Sí
Violencia:	Encarnizada

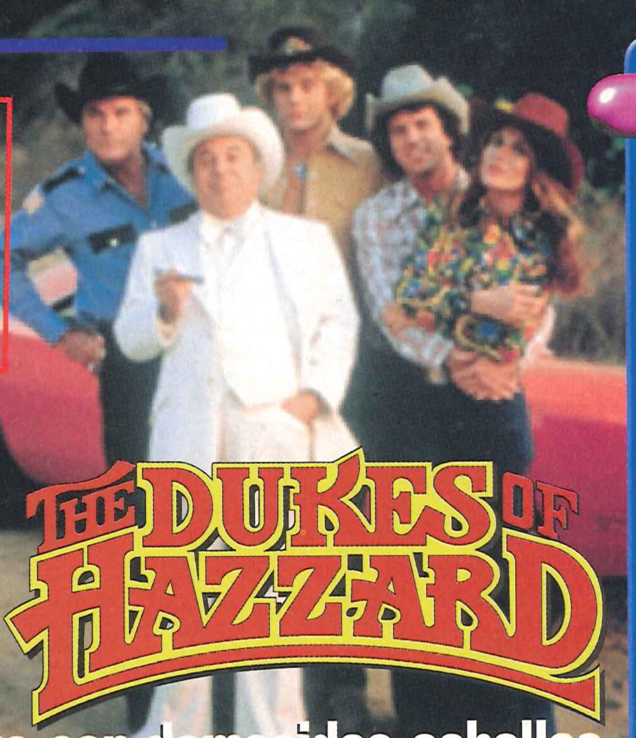
Requisitos mínimos
Pentium 233 MHz
64 MB RAM
Aceleración 3D opcional

- Estrategia en estado puro, y un apartado gráfico de *flipar*.
- No saber inglés.

DIF · SON · GRA · JUG


Los tortazos prometen ser tremendos, frontales, laterales y traseros...


La música es la misma que en la serie de televisión.



Velocidad y acción es lo que nos ofrece South Peak con un título basado en una repetida serie de televisión americana...

The Dukes of Hazzard

Cowboys con demasidos caballos


Por mucho que el *sheriff* Rosco intente pillarnos...


A parte del *General Lee*, conduciremos el coche de Daisy y la grúa de su tío.


Si no utilizamos bien los objetos, vamos a terminar muy pero que muy mal.

Si nunca has visto la serie televisiva... vamos a explicar de qué va: Luke y Bo –los *Dukes of Hazzard*– siempre están metidos en algún lío y para salir de él deben cruzar todo Hazzard como locos con su *General Lee* –nombre del coche de estos dos elementos–. Para impedirlo están los malos/tontos de turno: el jefe Hogg y el *sheriff* Rosco, que no permitirán un exceso de velocidad en su jurisdicción. Así, unos y otros estarán siempre liados en persecuciones de coches saltando, derrapando y pegándosela por donde pillen.

Para rememorar la serie, South Peak ha preparado 27 niveles por los que conduciremos varios vehículos a toda velocidad por el mentado condado de *Hazzard*.

Así, nos encontraremos con situaciones de todo tipo: desde conducir un vehículo grúa a toda velocidad por unos desguaces en busca de bujías para el *General Lee* hasta detener a unos ladrones de bancos en una espectacular persecución por todo tipo de carreteras y descampados.


Los golpes son muy espectaculares.


Una de las pistas es un viejo desguace.

Todo está presentado con un magnífico entorno 3D donde manejamos vehículos perfectamente modelados y con todo tipo de detalles y, aunque los escenarios no estén a la altura de los tiempos que corren, cumplen con creces su cometido. Además, las vistas disponibles son escasas –sólo tres– aunque es de justicia recalcar que cumplen perfectamente con su cometido, haciendo la conducción un poquito más sencilla.

Pero sin duda lo mejor son las impresionantes carreras que nos harán disfrutar de lo lindo despeinándonos por esos campos de Dios mientras evitamos poner los piños en una roca de cuarzo. Por si esto fuera poco, hay cantidad de *items* que recoger para mejorar algunos aspectos mecánicos del coche.

En definitiva, lo que South Peak nos ofrece es diversión fácil a gran velocidad aunque debido a su escasa dificultad, seguro que al cabo de un mes acabaremos hartos de pasarnos el juego sin apenas complicación.

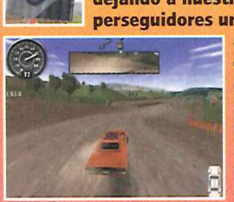
Ni *chicha ni limoná*...

Gustavo

Esos objetos tan útiles

Aceite

Cuando recojamos este *item* tendremos la posibilidad de ir dejando a nuestros perseguidores una capa de aceite en la carretera que dificultará mucho que nos persigan. Cada lata tiene 99 puntos de aceite...



Flechas

El *item* de las flechas sólo debemos utilizarlo cuando tengamos un enemigo a tiro, ya que de lo contrario nuestro compañero Luke se volverá a meter en el vehículo. Para lanzar las flechas debemos pulsar Acción.



Gasolina más potente

Es una especie de modo turbo que nos permite acelerar el coche hasta límites impresionantes. Al utilizarlo veremos cómo la aguja del indicador se dispara hasta el infinito y más allá. ¡Ay, madre que me pasoooooo!



Reparar

Durante la carrera nuestro coche va sufriendo daños físicos cuando impactamos con objetos. Para evitar que se destroce por completo es bueno coger este *item* y pulsar el botón Acción... ¡todo arreglado amiguetes!



Versiones

PlayStation

Las carreras más locas también tienen cabida en nuestra consola gris. Para ello South Peak ha realizado un título exacto al de PC con el mismo número de misiones, con los mismos vehículos... pero sobre todo, con el mismo encanto y sabor a entretenimiento de *andar por casa* que nos ofrece nuestro PC.

La única diferencia es puramente técnica ya que en PC disfrutaremos de las mismas carreras pero a mayor resolución y definición. Por lo demás... más de lo mismo y en la misma proporción.

Así que si hemos sido fervientes admiradores de esta serie de televisión, «Dukes of Hazzard» puede colmar nuestras expectativas gracias a un desarrollo básico, elemental, primario, sencillo, simple y... muy divertido.



Puntuación — The Dukes Of Hazzard — **6.4** Notable

Sistema: PSX

Compañía:	South Peak
Precio:	5.995 Ptas.
Género: Velocidad	Traducción: No

- Sin duda alguna: la gran jugabilidad.
- La dificultad es prácticamente nula.

DIF · SON · GRA · JUG

Puntuación — The Dukes Of Hazzard — **6.4** Bien

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía:	South Peak
Precio:	Por confirmar
Género: Velocidad	Traducción: No

Objetivo: cruzar a todo gas el condado de *Hazzard* sin que el *sherifft* del pueblo nos pille.

Modo de juego: recoge *items* y vuela con tu vehículo para ganar.

Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	27
Nº de *items*:	5
Armas:	El arco
Violencia:	Sobre ruedas

Requisitos mínimos: Pentium 266 MHz, 32 MB RAM, Aceleración 3D opcional

- La gran jugabilidad que nos ofrece.
- La dificultad es nula.

DIF · SON · GRA · JUG



La natación con sólo dos botones... ¡ganaremos!



¡Si parece una retransmisión de TV...!



Rapidez y precisión es lo que hace falta para vencer.



Una de las novedades ha sido esta prueba: ¡nos ha dejado maravillados!



La arterofilia es una de las pruebas más duras.



La prueba de velocidad es un clásico en este cartucho.



La prueba de natación es una de las más espectaculares por la belleza de los ángulos que nos ofrece.



Konami ha mejorado lo que parecía inmejorable: su saga «Track & Field» toma con esta versión tintes absolutamente épicos.

International Track & Field Summer Games

Con los dedos por delante

Llegar a Sydney es ahora más fácil que nunca porque Konami se ha empeñado en lanzar de nuevo otra entrega de su serie «Track & Field» con una edición de lujo que, a nuestro entender, se consagra como la mejor de todas las que hemos visto. Esta vez le ha tocado a la mayor de la familia Nintendo con un motor gráfico que nos recuerda en exceso al salvaje, brutal, maravilloso y soberbio «ISS 98».
Sin ninguna duda estamos ante una copia perfecta de la versión PlayStation pero dejando claro que nuestra Nintendo 64 está muy por encima de los 32 bits de Sony.
Pero aparte de esto, Konami ha quitado varias pruebas y ha introducido dos nuevas que dan más vida a estas mini olimpiadas. Por ejemplo, nos han cambiado la prueba del potro por la de barra fija... y os aseguramos que ha sido un cambio a mejor porque ahora cuando *nos la pegamos* contra la barra sufrimos menos moratones que cuando lo hacemos contra esa mole del potro.
Gráficamente las pruebas están detalladas al máximo y todo, absolutamente todo, está recreado con una perfección nunca vista en un simulador olímpico. Cierto es que algunos jueces que andan por las pistas no tienen la misma resolución que los atletas, pero viendo cómo Konami ha cuidado todo lo demás... ¡nos da lo mismo! ¿no creéis?
Pero lo mejor de este «Int. Track & Field Summer Games» es que todavía conserva el espíritu de competición y *enchusque* del que ya hacía gala en su primera versión de 1983, es decir, aquello de aporrear los botones desesperadamente hasta que nuestro atleta llega a la meta o, bien ganando pruebas con nuestra pericia al pulsar el botón en el momento justo.
Tenemos la oportunidad de elegir entre dos modos de juego: el *Trial*, que nos permite seleccionar la prueba que nos entre en gana sin tener que guardar ningún tipo de orden, y el *Torneo*, donde tenemos que llevar un orden para superar las pruebas aunque, eso sí, no nos obligarán a superarlas para avanzar hasta la siguiente; esto es posible porque funciona sumando todas las puntuaciones obtenidas y comparándolas después con el *ranking* de los mejores del mundo.
Konami nos ha demostrado una vez más que en esto de los videojuegos es sin duda una de las compañías más grandes, sea en la plataforma que sea y sobre la disciplina deportiva que le apetezca. Siempre nos sorprende con unos cartuchazos divertidos y a prueba de bombas...

Gustavo

Consigue el oro

Lanzamiento de martillo



Pulsa los botones C-Izquierda y C-Derecha hasta que la barra que te indicamos se llene.



Después debes parar en el momento adecuado la bola roja en la porción superior –como te ofrecemos–.



Y por último debemos darle el número de grados al ángulo de lanzamiento: unos 45° está muy bien.

Lanzamiento de jabalina



Pulsa los botones hasta que la barra de fuerza se llene por completo.



Antes de ver la línea debes pulsar el botón Z y mantener hasta los 45° ó 50°.



Ahora, mira cómo tu pincho jabalina surca los cielos en dirección al oro.

Salto de altura



Esto es lo mismo de siempre: pulsar los botones hasta que la barra de fuerza se llene *enterita*.



Cuando estés al borde de la línea debes pulsar el botón Z y mantenerlo hasta conseguir unos 50 grados.



Después debes estar atento a la barra de *recover* y pulsar de nuevo la Z cuando llega a la zona roja.

Int. Track & Field Summer Games

Puntuación: **8.8** Notable alto

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía:	Konami
Precio:	9.990 Ptas
Género: Deportivo	Traducción: No

Objetivo: batir todas las pruebas en el primer lugar para dejar a tus compañeros por los suelos.

Modo de juego: aporrear los botones alternativamente sin descanso.

Nº de jugadores:	1 a 4
Nº de pruebas:	14
Nº de países:	12
Armas:	¿El martillo?
Violencia:	Con la suegra

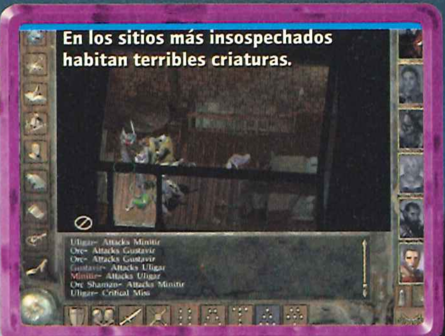
Compatible con: Controller Pak, Rumble Pak

Los gráficos, la jugabilidad pero, sobre todo, la diversión.
El fallo de la resolución.

DIF · SON · GRA · JUG


Hay todo tipo de tumbas y sepulturas. ¡Puaaj, qué asquito!


Debemos descubrir nuevos territorios para acabar con el misterio...


En los sitios más insospechados habitan terribles criaturas.


Con mucha paciencia y buenos hechizos...

De los creadores de «Baldur's Gate» nos llega este título que se perfila como uno de los grandes de la temporada por su genial jugabilidad.

ICEWIND DALE

En este mundo hace mucho frío

Que nadie piense que este es un título distinto al genial «Baldur's Gate», ya que tanto el guión como el juego están ligados irremediablemente a ese gran éxito. En principio por que la acción se desarrolla en el mismo mundo, Los Reinos Olvidados, sólo que en esta ocasión visitaremos la zona norte del gran mapa, y en segundo lugar por que el modo de controlar a los personajes y la acción es absolutamente idéntica.
Así, con esta maravilla disfrutaremos como un Hobbit... ¡ups!, es decir, como enanos, de ese gran género que identificamos con la palabra Rol. Y es que ya sólo la elección de nuestro grupo puede costarnos horas y horas hasta que nos decantemos por unos y otros: siempre pensaremos que estamos metiendo la pata.
Sería una gran faena que os desveláramos la historia, ya que parte de la gracia del juego es ir descubriendo sus puntos importantes mientras campamos a *nuestras anchas* por el vasto universo que Black Isle nos ha preparado.
La sensación que hemos experimentado mientras jugábamos ha sido muy fuerte, ya que la aventura siempre nos pide avanzar sin poder dejar el ratón ni para comer.
Y es que solventar de una forma diplomática todos los problemas de los residentes de las distintas aldeas que visitamos para adquirir puntos de experiencia y objetos es más complicado de lo que parece a simple vista.
No sería justo terminar este comentario sin alabar el gran trabajo que Virgin ha realizado con la traducción: se nota que han contado con gente experta, que controla el idioma y que no *le pega patadas* al diccionario por que sí. Esperemos que el ejemplo cunda y en el futuro todas las distrinbuidoras se lo tomen esto del castellano más en serio.
Los dos CD de «Icewind Dale» esconden más de veinte armas distintas que podemos utilizar contra todos los enemigos, además de seis armaduras, cuatro escudos y otras tantas joyas y ropas para ir equipados buenamente.
Pero sin duda, lo más sorprendente es que cuenta en su repertorio con más de cien hechizos distintos que iremos adquiriendo según el nivel de experiencia de nuestro personaje aumente.
Estamos ante un título de esos que crean secuelas entre los jugadores y, aunque tan solo parezca una mera expansión de «Baldur's Gate», se han introducido los suficientes cambios gráficos y jugables como para convertirlo por méritos propios en un nombre imprescindible para todo buen aventurero que pretenda ganar maravillosos tesoros en perdidos universos.

Gustavo




Las bestias miden el doble que nosotros.


Los efectos de las magias están muy bien...


Los espectros no son muy fuertes.

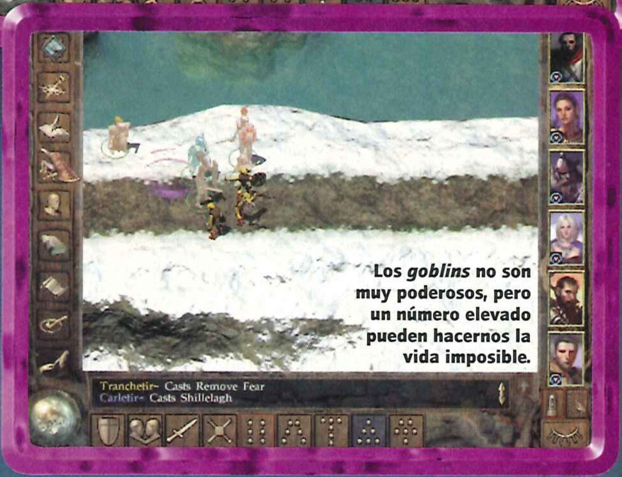

Con paciencia conseguiremos todas la misiones.


No podían faltar los Zombies y esqueletos.


Dos gloriosos bárbaros y un destino... ¿Por qué los paladines salen corriendo?



Charlar en la taberna es imprescindible... ¡pero no bebas mucho!



Los *goblins* no son muy poderosos, pero un número elevado pueden hacernos la vida imposible.

El puntero nunca miente

Aquí tenéis, en resumen, las apariencias que puede tomar el puntero del ratón. No están todos los que son, pero son todos los que están. Hay más de 17 distintos...


DEFENSA: Seleccionándolo en la parte inferior de la pantalla, con sólo hacer un *clic* y arrastrar, nuestro amigo protegerá la zona elegida.


MOVER: Cuando el puntero muestre esta forma, nos querrá decir que podemos enviar hacia ese sitio a nuestras unidades.


ENTRAR: Sólo aparece cuando vayamos a entrar en algún sitio cerrado, ya sean casas, cuevas o cualquier lugar bajo techo.


DIALOGAR: Sólo aparece sobre las criaturas neutrales o amistosas y sirve para entablar conversación con la persona elegida.


ATACAR: Cuando en vez del puntero aparezca una espada, querrá decir que el individuo seleccionado es un enemigo. Así que... ¡al ataque!


HECHIZO: Seleccionando un hechizo, inmediatamente aparecerá este símbolo. Si lo ponemos sobre un personaje podremos lanzarlo.

Crea tu personaje


En principio debemos elegir el sexo de nuestro personaje. ¿Qué extraño, sólo podemos elegir entre dos?


Después hay que seleccionar la apariencia de nuestro personaje: afortunadamente es posible editarla.


Ahora nos toca elegir una de las diez especialidades que nos dan a elegir... menos *paladín a la taza*, lo que sea.


Luego le llega el turno a la personalidad: podemos fabricar un ángel o un demonio.


Ahora llega el turno de repartir los puntos entre las distintas habilidades. Procura dividirlos bien.


Después ponemos los puntos de experiencia en las armas que creamos conveniente.


Es el turno de dar color a la ropa, el pelo y la piel de nuestro personaje. No se te ocurra poner magenta, es de niñas.


Luego toca dotar de cuerdas vocales a nuestro personaje: el juego ofrece varios ejemplos, pero podemos editar una.


Y, por último, sólo nos queda bautizar a nuestro glorioso luchador con el nombre que más nos guste. ¿GUS & CÍA?

Puntuación

Icewind Dale

9.2 Sobresaliente

PSX · **PC** · N64 · GBC · DC

Compañía:	Black Isle Studios
Precio:	6.990 Ptas.
Género:	Aventura Rol
Traducción:	Sí

Objetivo: obtener el máximo nivel de experiencia mientras desvelas la trama del juego.

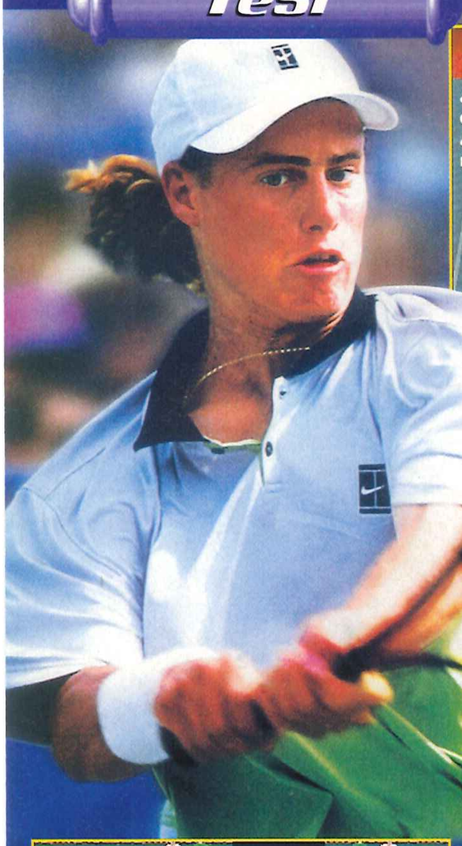
Modo de juego: utiliza tu espada y conjuros. No habrá quién te pare.

Nº de jugadores:	1
Nº de hechizos:	+100
Modo multijugador:	Sí
Armas:	Sí
Violencia:	Medieval

Requisitos mínimos
Pentium II 233MHz
Aceleración 3D opcional
32 MB RAM

- Poder vivir una aventura épica sin moverte del sillón.
- *La caja del juego es cuadrada.*

DIF · SON · GRA · JUG





¿De qué material será esta pista?... ¿de neumáticos recauchutados tal vez?



Para ganar un punto tendremos que sudar la gota gorda...

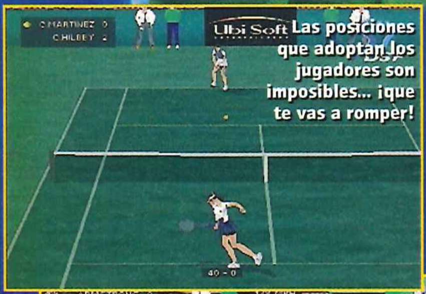


Lo cierto es que no nos hemos divertido con «All Star Tennis 2000».

All Star Tennis 2000

Un título que consigue *estrellar* a todas las *estrellas* del tenis con una sencillez aplastante...

¿Esto es tenis o ping pong?



Las posiciones que adoptan los jugadores son imposibles... ¡que te vas a romper!



Dirigir nuestro golpe no será tarea fácil.

Sería extraño que otro título pudiera superar a este programa, y no lo decimos por el cúmulo de virtudes que pueda tener, sino por que se trata de uno de los lanzamientos más flojos que hemos visto en mucho tiempo.



A Kuerten se le han caído de golpe todos los pelos de la cabeza...

Para comenzar los gráficos parecen sacados de una SuperNES si no fuera por que todo está en 3D... Los jugadores son esqueléticos y el parecido con cualquiera de las estrellas de la ATP es pura coincidencia. Por si esto fuera poco los movimientos son increíblemente raros, bruscos y antinaturales: entre otras cosas, para dar a al bola, los tenistas adoptan las posiciones más inverosímiles –si alguno de nosotros intentara imitarlos, seguro que terminaríamos en el hospital con fracturas de pelvis, piernas y brazos.

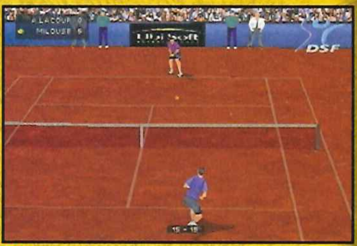
Pero esto no sería tan catastrófico si a la hora de jugar nos encontráramos con un título que nos ofrece diversión a raudales y una jugabilidad a prueba de bombas. Pero no es el caso, ya que cuando lancemos la bola al aire y la golpeemos con nuestra raqueta nos daremos cuenta de que es un simulador demasiado complicado y difícil, precisamente, por su antipático control: a la mínima la bola se va fuera y no sabremos nunca cuándo nos hacen una dejada, cuando nos mandan la bola con efecto o cuando nos tiran una bolea. Es difícil que otro título de tenis pueda superar las cotas de injugabilidad de este «All Star Tennis 2000»

Gustavo

Con sólo cuatro botones...



○ **Efecto hacia arriba:** pulsando este botón conseguiremos que la pelota coja un extraño efecto cuando bote.



□ **Efecto de retroceso:** muy útil cuando nuestro rival se encuentra en el fondo de la pista y queremos *dejarle tirado*.



△ **Globo:** si el contrincante te tiene amargado porque sube mucho a la red, pulsa este botón y verás qué tanto.



X **Servicio, volea, dejada:** sin duda, el botón que más pulsaremos ya que lo tiene todo para ganar un partido.

Puntuación

All Star Tennis 2000 — **5.5** Suficiente

Sistema: PSX / PC / N64 / GBC / DC

Compañía: Ubi Soft
Precio: 7.490 Ptas.
Género: Deportivo — Traducción: Sí

Objetivo: golpear a un objeto circular amarillo para introducirlo en el campo rival sin que nadie lo huela.

Modo de juego: revés, volea, globo... todo vale con tal de colarla.

Nº de jugadores:	1 a 4
Nº de vistas	3
Tenistas:	12
Armas:	Con cuerdas
Violencia:	Jugable

Compatible con: Memory Card, Dual Shock, Multitap

▶ El modo multijugador.
▶ La dificultad, la jugabilidad, los gráficos, los movimientos...

DIF SON GRA JUG

Versiones

Game Boy Color

Sin duda la mejor de las tres versiones, ya que han realizado un simulador divertido con más aires de arcade que sus hermanos, lo que le convierte en un cartucho manejable y entretenido que nos *enchuscará* nada más encender la pequeña consola. Además, su apartado gráfico es muy, pero que muy bueno y teniendo en cuenta la escasa potencia de la más pequeña de la familia Nintendo...



Puntuación

All Star Tennis 2000 — **7.2** Notable

Sistema: GBC

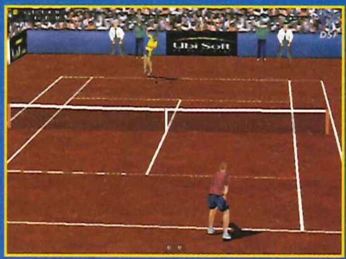
Compañía: Ubi Soft
Precio: 5.995 Ptas.
Género: Deportivo — Traducción: No

▶ Es divertido y muy entretenido.
▶ Que tenga que compartir nombre con...

DIF SON GRA JUG

PC CD-ROM

Aunque parezca imposible, esta versión es peor que la de PSX, ya que es un *calco* pero con el agravante de que no utiliza el potencial 3D de las tarjetas para alucinarnos en el apartado visual. Además, se trata de un título incontrolable donde los jugadores hacen lo que quieren. Una pena... con licencia oficial.



Puntuación

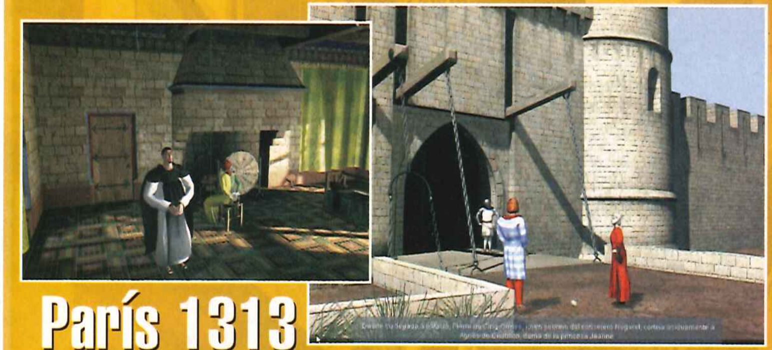
All Star Tennis 2000 — **4.6** Insuficiente

Sistema: PC

Compañía: Ubi Soft
Precio: 5.995 Ptas.
Género: Deportivo — Traducción: Sí

▶ El sonido de las raquetas.
▶ Además de injugable es malo gráficamete.

DIF SON GRA JUG



París 1313



Si ya estamos acostumbrados a las aventuras gráficas de Friendware, «París 1313» es un juego que nos va a gustar. Ambientado en la capital francesa, este título nos pone en las piel de tres personajes que tienen el deber de averiguar la muerte del hermano de uno de ellos.
Por supuesto, todo está en castellano y cuenta con un sencillo modo de juego que se basa en la búsqueda de pistas y en la colaboración de los tres personajes seleccionables para desenmascarar al traidor. Gráficamente todo está *prerrenderizado* y representa perfectamente los acontecimientos aunque debemos criticar que es demasiado plástico y los personajes muestran unos movimientos demasiado robóticos.
«París 1313» es un divertido juego para *comernos el tarro* durante unas cuantas horas... aunque resulta demasiado simple.

Nacho



Puntuación — París 1313 — **6.5** Bien

PC Sistema
Compañía: Canal +
Precio: 6.995 Ptas
Género: Aventura
Traducción: Sí

Una aventura interesante...
No es nada del otro mundo.

DIF SON GRA JUG

Army Men Operation Meltdown



Seguimos sin entender cómo 3DO sigue *en sus trece* de sacar más y más «Army Men». Esta vez, el género que invaden estos *simpáticos* soldaditos es el de la estrategia *pura y dura*. Para variar, el modo 256 colores hace una aparición estelar que consigue que nos preguntemos si realmente estamos ante un Pentium III con una tarjeta 3D superpotente o ante un Spectrum con aceleración 2D...



Lo cierto es que «Army Men Operation Meltdown» hubiera sido un buen juego hace cuatro años, pero a estas alturas lo único que consigue es cuestionarnos la política *videojueguil* de la empresa de Trip Hawkins.
Como juego de estrategia «Army Men Operation Meltdown» no tiene nada que no hayamos visto hace unos años. Es más, viendo las unidades a nuestra disposición –no pasan de diez– y las misiones tan aburridas, *nos pasamos veinte pueblos* al decir que es un título correcto. En fin, qué decir...

Nacho



Puntuación — Army Men Operation Meltdown — **5.0** Suficiente

PC Sistema
Compañía: 3DO
Precio: 6.995 Ptas.
Género: Estrategia
Traducción: NO

Es estrategia.
Hacer juegos así a estas alturas...

DIF SON GRA JUG





TEST DRIVE 6

El sexto capítulo de una saga que cada año degenera más nos ofrece *más de lo mismo* pero con nuevos escenarios, coches y demás parafernalia...
Lo cierto es que «Test Drive 6» no es un mal juego, pero esto ya empieza a parecer una ritual que se repite cada año sin cambiar nada de nada. El apartado visual no es nada del otro mundo, sin embargo está bien hecho y, lo más importante, la sensación de velocidad que ofrece es correcta. A la hora de conducir, «Test Drive 6» es un arcade en toda regla y nuestro principal objetivo es el de quemar ruedas en una carrera donde sólo vale quedar en primera posición. «Test Drive 6» no merece la pena si ya tenemos la anterior versión, pero si no lo habéis visto nunca... la decisión: sólo vuestra.

Nacho





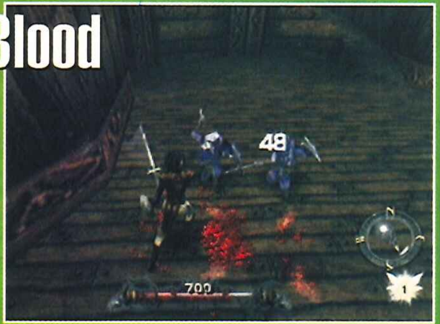
Puntuación — Test Drive 6 — **6.0** Bien

PSX Sistema
Compañía: Accolade
Precio: 4.995 Ptas.
Género: Velocidad
Traducción: Sí

Es igual de divertido que los anteriores.
Exacto a los anteriores.

DIF SON GRA JUG

Dragons Blood



Con una mezcla entre arcade y rol, «Dragons Blood» es un juego realmente decepcionante.
Así, de primeras, lo único que nos dice que este híbrido está corriendo en Dreamcast y no en una Playstation es que tiene suavizado de texturas. Y es que tal vez este título sea el que posee ¡los peores movimientos que hemos visto en mucho tiempo!
En cuestión de diversión, «Dragons Blood» puede llegar a enganchar durante un tiempo, aunque el que no esté traducido a nuestro idioma no ayuda demasiado. Otro punto negativo son las batallas, que resultan de lo más extrañas. Y no sólo porque tengan pocos movimientos, sino porque encima no parece que estemos luchando contra nada. Penoso.

Nacho





Puntuación — Dragons Blood — **4.3** Insuficiente

DC Sistema
Compañía: Interplay
Precio: 8.990 Ptas.
Género: Acción 3D
Traducción: NO

Nada que destacar.
No hay espacio...

DIF SON GRA JUG

Desgraciadamente, la primera parte del juego que nos ocupa no llegó a ser comercializada en nuestro país. Pero, tranquilidad que aquí no pasa nada, «Parasite Eve II» es suficiente consuelo.



Rápidos y letales como pocos, los mutantes de «Parasite Eve II» son mucho más listos que los zombies de la saga «Resident Evil»...



Los planos de cámara resultan muy espectaculares.



Parasite Eve II

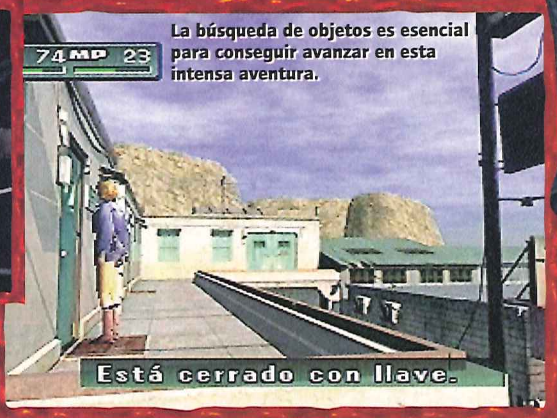
Uy, que asco, un mutante

El invento de Infogrames ha tenido más importancia de la que nunca hubiéramos podido imaginar. Por supuesto, nos estamos refiriendo al manido género de los *survival horror* que creó hace unos añitos vía «Alone in the Dark», y que Capcom se ha encargado de explotar al máximo con unos interesantes beneficios. A pesar de tratarse de un territorio que parecía casi exclusivo de la empresa de *Ryu & Cía.*, ahora, se le ha unido un invitado que quiere participar en este baile de *éxitos asegurados sin quebrarse la cabeza*.

Squaresoft es una compañía lista: crea, observa y si hay algo que puede mejorar, no lo duda ni un segundo para entrar al trapo. Esto es más o menos lo que ha pasado con «Parasite Eve II», un título que recuerda soberanamente a los «Resident Evil» de turno pero materializado a su forma. Y lo gracioso es que así, sin pretenderlo, consigue enamorarnos.



Los mutantes también hablan...



La búsqueda de objetos es esencial para conseguir avanzar en esta intensa aventura.

«Parasite Eve II» no se separa de la línea impuesta por Capcom a la hora de presentar el apartado visual. Bellos paisajes *prerrenderizados* que, dependiendo del momento, llegan a convertirse en fondos oscuros, fríos y tétricos que parecen obras de arte gracias al *japonesito* de turno que se ha encargado de pintarlos y que, además, varían muchísimo de una fase a otra: que si el desierto, que si un edificio súper moderno...



«Parasite Evil II» se parece mucho a «Resident Eve».

Los personajes y objetos creados por la máquina muestran un nivel muy bueno y están muy, pero que muy *currados*. Y como colofón, una protagonista de lo más carismática: rubia, buen cuerpo y muy, pero que muy inteligente en todo lo que hace.

Hasta ahora, todo parece que va bien, pero cuando empezamos a empaparnos del argumento en completo castellano –¡¡¡HURRAAAAA!!!– lo *vamos a flipar* de verdad. Resulta que nuestra protagonista Aya se ha convertido en una caza mutantes que asolan diferentes partes de Los Angeles y que tienen en vilo a la población. Nuestra principal misión es la de desenmascarar a los culpables de todo este caos a lo largo de muchas y diferentes misiones en las que nos toparemos con mucha acción y búsquedas de pistas típicas del género. El horror, por fortuna, nos espera al cruzar una esquina o al encontrarnos con un amigo que perfectamente puede convertirse en nuestro peor enemigo. En el momento de sacar nuestra garra y deshacernos de los molestos mutantes, Aya cuenta con un arsenal de armas bastante fuerte, pero la principal y más importante será su cuerpo: hechizos especiales que pondrán la guinda a un desarrollo que Squaresoft mezcla sabiamente consiguiendo que pasemos, cuando menos nos lo esperemos, de cazadores a exploradores.

«Parasite Eve II» es el mejor título de terror y acción que existe ahora mismo para PlayStation. Así de fácil.

Nacho





No nos negaréis que los efectos de luz son impresionantes... ¿verdad?


La búsqueda de objetivos se puede hacer automáticamente.


El radar nos indica la situación exacta de los bichos que nos rodean... ¡Que nos coge el torete MADRE!

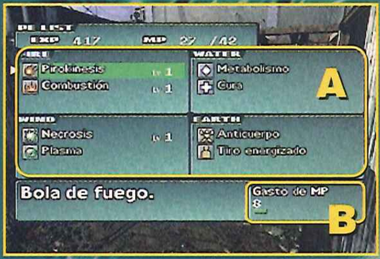

La calidad gráfica queda patente al ver esta imagen ¿no?


En «Parasite Eve II» los fondos están *prerrenderizados.*


Cada vez que usemos las magias, podremos ver la zona hacia donde van dirigidas.


El uso de las magias, además de espectacular, es realmente aconsejable...

Necesito Maná



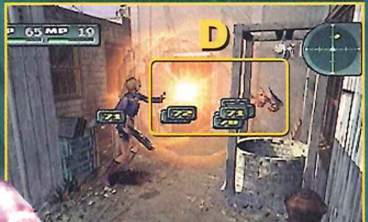
Aya cuenta con un arma muy, pero que muy especial. Resulta que la señorita en cuestión posee una serie de **habilidades** especiales que pueden ser **de ataque o defensa (A)** y para poder utilizarlas el único requisito que debemos tener en cuenta es disponer del suficiente **MP (B)** para poder proyectarlas.



Es recomendable que antes de empezar a indagar en la aventura configuremos correctamente nuestras habilidades mágicas. Si no hemos adoptado esas precauciones antes de que aparezca una pantalla como la que vemos aquí arriba, podemos darnos por muertos si la reserva de munición es mínima.



Como somos previsores y veíamos venir la situación desde lejos, hemos programado a la perfección nuestras **armas mágicas (C)**. Aya está en un momento delicado ya que la escopeta que porta no tiene suficiente rapidez para deshacerse de tanto **enemigo (D)**. La mejor opción en este caso es cargar el hechizo de Pirokinesis...



... que a lo *Ha-Do-Ken* destrozará a todo bicho viviente que se ponga delante de nuestras narices. Como podemos apreciar en la imagen, el impacto de fuego acierta en el blanco y nuestros enemigos se ven envueltos en un infierno de llamas. *El maná*, como la munición, no es infinita, así que debemos estar atentos y recoger los *ítems* que lo recargan.



Transformación

Durante toda la aventura nos encontraremos con situaciones que ponen los pelos de punta. Nuestra amiga Aya siempre se ofrece a ayudar a cualquier inocente que se encuentre por el camino pero, por desgracia, no todos responden bien.


En una de nuestras numerosas misiones, Aya se encuentra con una chiquita vomitando en una pila de fregar platos. Al acercarnos y tratar de entablar contacto...


... la pobre empieza a cambiar de apariencia física sin esperarlo —¡sorpresa!—. Está claro que se ha contagiado del virus al convertirse...


... en este horrible y asqueroso mutante que tiene pinta de querer acabar con nosotros y convertirnos en un coleguita suyo. Por supuesto, nosotros no podemos...


... permitir tal aberración y enfilamos nuestra querida recortada a su deformado cuerpo para comunicarle que no aceptamos tal proposición. ¡Zasca!

Puntuación

Parasite Eve II — **9.0** Sobresaliente

PSX / PC / N64 / GBC / DC

Compañía:	Squaresoft
Precio:	5.990 Ptas.
Género:	Aventura
Traducción:	Sí

Objetivo: descubrir quién se encuentra detrás de todo este *sarao* sin convertirnos en un horripilante mutante.

Modo de juego: busca, dispara y si encuentras algo mejor...

Nº de jugadores:	1
Interacción:	Alta
Magias:	Sí
Armas:	Sí
Violencia:	Mutante

Compatible con: Dual Shock, Memory Card

- Tiene propia personalidad y la protagonista se sale...
- Es bastante difícil...

DIF / SON / GRA / JUG





Las magias no tienen nada que ver con las de la saga «Final Fantasy».



Bonitos gráficos ... ¿no?


El color, los personajes y los escenarios nos invitan a pensar que es un juego para niños.



Los enemigos no son muy fieros que digamos...

Evolution

El brazo tocho de la ley

Tarde y en inglés... un género cada vez más extendido al que tenemos que enfrentarnos armados hasta los dientes con un *english dictionary*...

Ha tardado su tiempo en llegar pero ya está entre nosotros uno de los primeros juegos de Rol para Dreamcast. «Evolution» viene a cubrir un diminuto hueco en un género que la consola de Sega no ha cuidado demasiado y en el que le tocará competir con «Silver», un título más nuevo y, sobre todo, de mayor calidad...

El año y medio que separan la edición japonesa de la que podemos jugar en España han hecho mella a nivel técnico. Desde luego, el conocimiento del *hardware* va avanzando progresivamente, pero si hablamos de Dreamcast este conocimiento va mucho más rápido y «Evolution» tiene la mala suerte de padecerlo.

Hemos de reconocer que aunque gráficamente el juego puede parecer desfasado, estamos ante un apartado visual bonito a secas: los personajes súper cabezones que tanto gustan a los japoneses marcan la diferencia frente a unos escenarios no muy agraciados.

Los primeros, aunque simples, tienen un carisma especial y cuentan con algunos detalles de lo más gracioso. Los escenarios tienen grandes altibajos y sobre todo se pueden apreciar en las zonas con exteriores: resultan demasiado simplones y sin ningún detalle que nos diga que estamos ante la mejor consola del mercado.

En el momento de ponernos a jugar, nos encontramos ante un problema que empieza a ser tónica habitual: NO ESTÁ TRADUCIDO.

No sabemos si las compañías nos han mal acostumbrado o es que ya *no se mojan*, pero el caso es que nos volvemos a topar con otro título de rol en inglés. A ver si se enteran que para jugar *como Dios manda* con este «Evolution» que nos han traído es necesario tener un conocimiento de inglés bastante alto, o la presencia a nuestro lado de ese primo segundo que todos tenemos en Liverpool. Eso sí, quien sepa lo que significa *is in the house*, se va a encontrar con un juego de rol que hubiera estado muy bien hace un año y medio pero que ahora no deja de ser un discreto *rolecillo*.

Volvemos a pedir encarecidamente a las compañías que hagan todo lo posible para traducir al español juegos como éste. ¡Qué no nos llamamos Peter!

Nacho


La simpleza es la tónica general de «Evolution».



Nuestro equipo está formado por tres personajes.



¡Marchando! un sartenazo para este pajarito...



El Inglés es un personaje del juego...

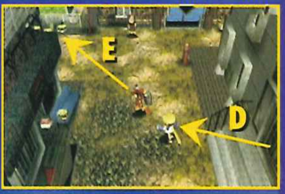
Consigue a Chain



Después de salir de nuestra casa (A) y tras padecer una horrenda parrafada en inglés nos dirigimos –casi por inercia– a una casa con un cartel en el que se puede leer Society (B).



Entramos y, después de hablar con todos los personajes que allí se encuentran, nos dirigimos a la chica con coleta (C) que nos da diferentes opciones. Elejimos la primera y una opción cualquiera del mapa.



Después de todo este rollo, salimos de la Society (D) y vamos hacia nuestra casa (E). Durante todo el camino debemos recordar que es posible rotar la cámara con los gatillos L y R del mando de Dreamcast.



Antes de llegar, nos encontraremos con este camión (F) en el que entramos sin llamar. «Evolution» está en inglés y como no nos enteramos de nada, hacemos las cosas al *tun tún*...



Una vez dentro, Chain viene a hablar algo con nosotros (G). Aceptamos todo el rato y después volvemos a hablar con ella, para conseguir que entre en nuestro grupo. Ahora las luchas se volverán mucho más sencillas.

Puntuación

Evolution — **6.0** Bien

PSX · PC · N64 · GBC · **DC**

Compañía:	Esp
Precio:	8.990 ptas.
Género: Aventura Rol	Traducción: NO

Objetivo: en la caja del juego dice que tenemos que encontrar el último Cyframe antes que nuestro enemigo.

Modo de juego: busca, lucha y entérate de algo entre tanta palabreja...

Nº de jugadores:	1
Nº de personajes:	6
Diccionario:	Necesario
Armas:	Sí, una sartén
Violencia:	¿Perdón?

Compatible con
Visual Memory
VGA Box
Diccionario de inglés

- Los personajes y algunos entornos gráficos.
- Es antiguo y está en inglés.

DIF SON GRA JUG

Microsoft Puzzle Collection







Conspiracy nos vuelve a sorprender con un género en el que se desenvuelve bastante bien: el de la inteligencia. «Microsoft Puzzled Collection» es un cartucho para Game Boy Color con seis divertidos y difíciles *mini juegos* en los que podemos tener un serio problema si somos de *esos vaguetes* que no se leen el manual de instrucciones, ya que en un principio son completamtente ilógicos: que si un *póker de ratas* por aquí, que si un *colisionador de color* por allá... un lío *morrocotudo.* Sin embargo, una vez que nos enteremos de cómo funciona el *percal*, la cosa se vuelve algo más sencilla y disfrutaremos como auténticos *enanos.* Lo cierto es que «Microsoft Puzzle Collection» es un gran cartucho que conseguirá engancharnos durante mucho tiempo con todos los *mini juegos* con los que cuenta.

Nacho

Puntuación

Microsoft Puzzle Collection — **8.0** Notable alto

GBC Sistema		
Compañía:		Conspiracy
Precio:		5.995 Ptas.
Género: Inteligencia		Traducción: Sí

- Todos los juegos disponibles.
- Demasiado lioso en un principio.

DIF SON GRA JUG

Shogun Total War







Estrategia en estado puro es lo que este nuevo título de Electronic Arts nos ofrece, puesto que es uno de los más reales que hemos visto en los últimos tiempos.
Nuestra misión es la de ponernos al frente de un ejército nipón para ir conquistando las distintas provincias del continente hasta convertirnos en el más famoso general de todos los tiempos. Aunque en principio esta pueda parecer una tarea sencilla y fácil, es todo lo contrario, ya que conquistar en este juego es mucho más difícil que defender, ya que todo a nuestro alrededor cuenta a la hora de decidir la batalla. Así, por ejemplo, nuestro adversario ha colocado unidades de arqueros al otro lado del puente que queremos sobrepasar y nos resultará casi imposible cruzarlo, ya que ni con el triple de hombres seremos capaces de dar muerte a *tanto animal* disparando en todas direcciones.
Pero al margen de los mencionados puentes, todo en «Shogun Total War» cobra un aspecto táctico, ya que si colocamos a nuestros efectivos en una loma, su puntería y alcance se multiplicará por dos o tres. Un buen juego al que el aspecto gráfico le ha cortado totalmente las alas.

Gustavo

Puntuación

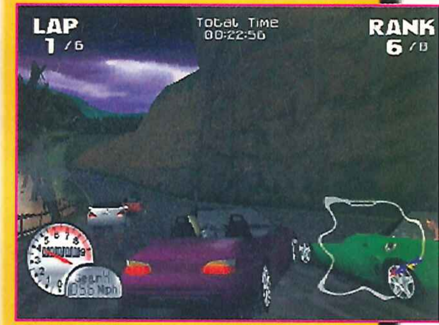
Shogun Total War — **8.0** Notable alto

PC Sistema		
Compañía:		Electronic Arts
Precio:		6.995 Ptas.
Género: Estrategia		Traducción: Sí

- Es un juego para verdaderos estrategas.
- Gráficamente deja mucho que desear.

DIF SON GRA JUG

Roadsters



Arcade en toda regla. Así podríamos definir perfectamente «Roadsters» un compacto para PlayStation que lo va a tener muy difícil con juegos como «Colin Mcrae 2.0» o «Gran Turismo 2» en las tiendas. Nosotros creemos que este título no está enfocado precisamente a esos usuarios *cuuuuurvaderechasevaaaacortandohieeeelooo*, sino que se dirige a todos los que quieran una diversión fácil pero con montones de opciones y coches REALES para elegir.



Lo cierto es que gráficamente, «Roadsters» no es ninguna maravilla. Tampoco es que sea lo peor que hemos visto en la vida, únicamente cumplen con su objetivo. A la hora de competir podremos elegir entre diferentes coches que no se diferencian demasiado en cuestión de control, aceleración y freno, por lo que nuestra elección tiene que ver más con una marca, modelo y estilo que por simples condicionantes de prestaciones. Si queremos montones de coches a nuestra disposición, un sencillo control que solamente se complica cuando el trazado tiene muchas curvas. Muy simplón...

Nacho



Puntuación

Roadsters — **7.0** Notable

PSX Sistema		
Compañía:		Titus
Precio:		7.990 Ptas.
Género: Velocidad		Traducción: Sí

- Buena sensación de velocidad.
- El control no es demasiado REAL.

DIF SON GRA JUG

Infestation





Lejos de conformarse con crear un título de carreras o de acción, Ubi Soft nos brinda la oportunidad de combinar estos dos géneros en un juego que peca de no ser ni una cosa ni la otra.
El control del bólido no está muy bien logrado ya que en los giros no seremos capaces de controlar a esta fiera del asfalto y gráficamente no es una maravilla.
En principio nuestra misión es exterminar a todos los bichos que nos encontremos por el camino con la ayuda de unos científicos que tendremos que rescatar y colocar en sus bases para que nos otorguen nuevas y útiles habilidades que utilizaremos posteriormente.
La acción a la que nos tendremos que enfrentar en este título será tremenda, ya que, o bien estamos *más solos que la una*, o bien estamos rodeados por bichos de todas clases, lo que es un poco monótono. Y es que con pasadas rápidas y un poco de puntería seremos capaces de terminar con todo lo que se *menee.*



Gustavo

Puntuación

Infestation — **6.0** Bien

PC Sistema		
Compañía:		Ubi Soft.
Precio:		Por confirmar
Género: Acción 3D		Traducción: Sí

- Acción por los cuatro costados.
- El control es un poco duro.

DIF SON GRA JUG



Parece claro que en esta curva más de uno va a salir con un rasguño...



Todo lo que tiene la noche de espectacular, lo tiene de complicado.



Parece evidente que le hemos pegado un mordisco a alguna valla del circuito... ¿no?



«TOCA WTC» tiene 40 modelos de coche reales...



La vista interna no es tan emocionante de utilizar como en «Colin McRae 2.0».

TOCA World Touring Cars

Curvas de mucha cilindrada

Codemasters nos cambia de nombre al clásico «TOCA» a la vez que nos propone unas carreras muy interesantes con deportivos de las mejores marcas...



Hay que ver lo que «Gran Turismo» ha supuesto para el género de la velocidad. Y eso que llegó un buen día, nos cogió a todos de donde nos tenía que coger –de la diversión–, y nos zumbó con sus originales opciones. Y es que sacar a estas alturas un título con aspiraciones de realidad y no vestirlo con un modo competición, temporada o –como dicen los yanquis– *season* donde hay que sacarse hasta el carné de conducir es sinónimo de fracaso.

Y Codemasters, a la que no se puede acusar de plagiadora, ha decidido poner un poquito de los demás, pero con el único fin de mejorar los que ya era sobresaliente. Es decir, que con cierto descaro ha flirteado con la idea fundamental de «Gran Turismo» para hacer más largo y duradero su «TOCA WTC».

Por eso, ahora es posible elegir el nivel de competición –nacional o internacional– y meternos *en el rollo ese* de las escuderías, los prototipos y los circuitos reales de Europa, Norteamérica, Japón, Australia y Sudamérica donde hay que ganar pruebas progresivamente para hacerse con un hueco en la élite.

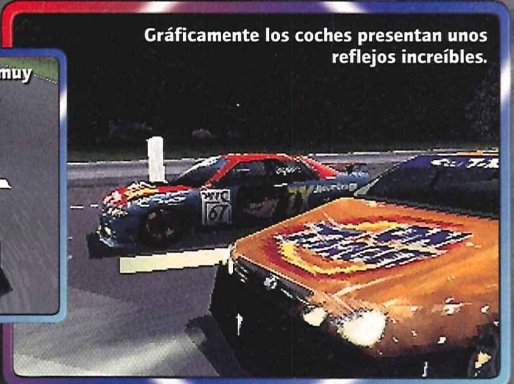
Ni qué decir tiene que el éxito que están teniendo este tipo de juegos se debe a que nunca hasta ahora habíamos podido *tirarnos* toda una temporada calibrando bujías, amortiguadores, ruedas y motores para obtener *un carro* perfecto. Pero, ¿qué pasaría si a esos modos de juego le unimos un apartado técnico sobresaliente que revoluciona todo lo visto hasta el momento? Codemasters, cogiendo algo del *motor* gráfico de «Colin McRae Rally 2.0», se ha trabajado unos efectos de deformación sencillamente salvajes. Cada polígono, cada píxel y cada textura del coche se pueden deformar y, lo mejor de todo, es que nunca lo hacen de la misma manera –como ocurre en la mayoría de videojuegos–, sino que el resultado del abollón tiene relación directa con la fuente del impacto: a mayor fuerza, mayor destrozo. Esto supone, ni más ni menos, que los accidentes en carrera ya no son un mero detalle decorativo, sino un elemento crucial que puede obligarnos a retirar nuestro vehículo por daños irreparables en el motor o en las ruedas.

Obviamente a todos aquellos amantes del *plug and play* que sólo están interesados en derrapar y pegársela *contra lo primero que pillan*, siempre les queda el viejo modo de carreras sueltas o contra el *crono* donde pueden elegir coche, circuito, color y acelerar o frenar sin pensárselo dos veces.

«TOCA WTC» es un buen simulador, muy completo y gráficamente impresionante que debe gustar a todos los que adoran la simulación y eso de tocar y retocar hasta el más mínimo detalle de su deportivo. ¡Ah! y no olvidéis que trae más de 40 modelos diferentes...

Jose Luis


El modelado de los coches está muy conseguido... paecen de verdad.


Gráficamente los coches presentan unos reflejos increíbles.


¿Si le tocamos *un pelín* en el guardabarros es posible que se la pegue?

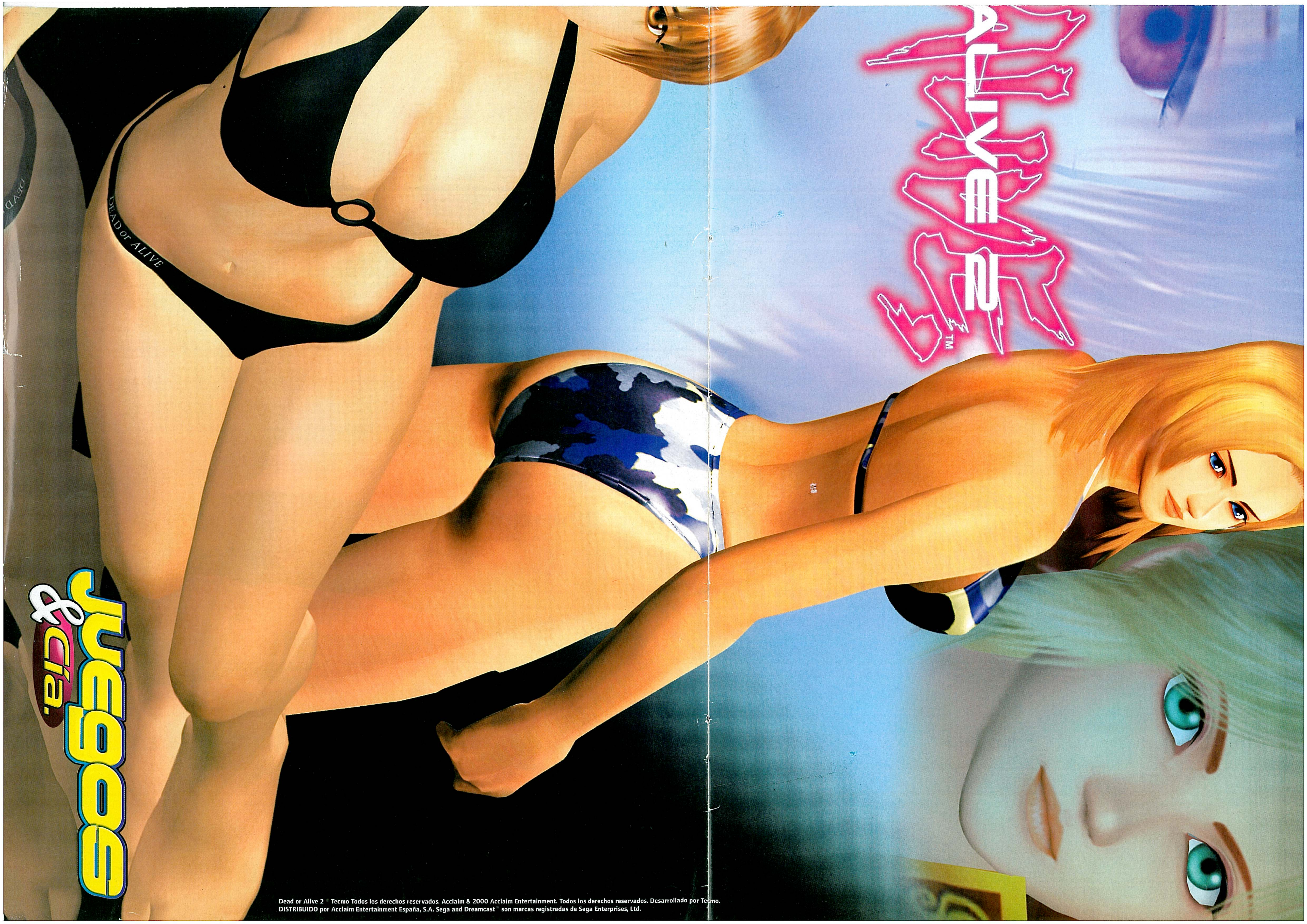


El guardabarros está a punto de descolgarse... ¡a ver si le cae encima al primero!


DEAD OR
DEAD or ALIVE


DEAD OR
DEAD or ALIVE


ALIVE 2™
Dead or Alive 2 © Tecmo Todos los derechos reservados. Acclaim & 2000 Acclaim Entertainment. Todos los derechos reservados. Desarrollado por Tecmo.
DISTRIBUIDO por Acclaim Entertainment España, S.A. Sega and Dreamcast™ son marcas registradas de Sega Enterprises, Ltd.



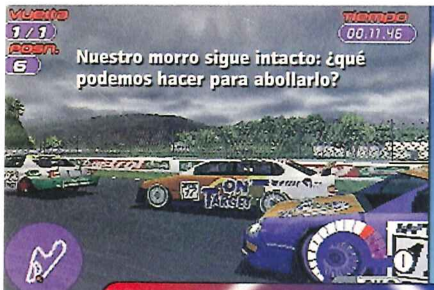
ALIVE 2™
DEAD or ALIVE
Juegos & Cía.
Dead or Alive 2 © Tecmo Todos los derechos reservados. Acclaim & 2000 Acclaim Entertainment. Todos los derechos reservados. Desarrollado por Tecmo.
DISTRIBUIDO por Acclaim Entertainment España, S.A. Sega and Dreamcast ™ son marcas registradas de Sega Enterprises, Ltd.


流第十八代目


JUEGOS
&Cía.


DEAD OR AL


DEAD OR



Nuestro morro sigue intacto: ¿qué podemos hacer para abollarlo?



La huella de la frenada es signo inequívoco de pérdida de control –léase, *tortazo power!*–.



Lloviendo y con los coches rozando nuestra carrocería...



El hombre del tiempo



De noche: Cuando se va el solecito y deja de hacer calor, la noche se convierte en nuestro peor enemigo. Al menos tenemos luces para ver algo delante de nuestras narices. También podemos organizar una fiesta de linternas...



Llovizna: El coche *no se va* mucho, ni derrapa, pero ese agüilla que cae puede molestar a la hora de pegar un frenazo brusco en una curva excesivamente cerrada. A pesar de todo, es un buen entrenamiento antes de la competición oficial.



Lluvioso: Aunque los circuitos tienen un drenaje espectacular, hay momentos en los que nuestra *bestia se larga* de atrás cuando frenamos, por lo que es posible que acabemos besando el hormigón de las curvas sin querer. Sin duda, la superficie más traicionera.



Soleado: Aunque es el tiempo ideal de la mayoría de los pilotos, alberga un gran problema que puede pasar desapercibido: los neumáticos se gastan mucho más rápido y hay que entrar en *boxes* para evitar males irreparables. Al menos podemos ir en camiseta...



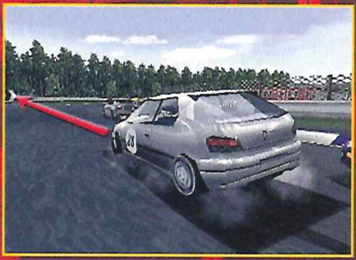
Tormenta: Después de jugar con «TOCA WTC» bajo la tormenta, hemos llegado a la conclusión de que es muy difícil pilotar en estas circunstancias si somos asustadizos y nos gusta soltar el volante al más mínimo contratiempo...

Daños, destrozos y airbags...

El *engine* que provoca las deformaciones y destrozos en «TOCA WTC» es, tal vez, el mejor que hayamos visto nunca en un videojuego de estas características. Y es que además de producir daños en función del golpe, la carrocería disfruta de un montón de piezas independientes que pueden desprenderse según las golpeamos.



1) Para no abusar de los contrarios hemos cogido un bonito Peugeot 306 que corre *que se las pela*. Además, como no pesa mucho, notamos que al más mínimo volantazo perdemos estabilidad.



2) Llega la primera curva y comprobamos estupefactos que la valla del fondo –flechita roja– se acerca a mucha velocidad. Intentamos frenar –de ahí el humo–, pero el coche sigue recto.



3) La valla se ha hecho muy grande a nuestros ojos y la dirección ya no podemos variarla. Vamos a prepararnos para lo peor y a que el *airbag* nos tape la cara. Tres, dos, uno... ¡zasca!



4) Después del golpazo queda la huella en la parte delantera izquierda del vehículo. El paragolpes se ha descolgado, el capó se ha levantado y la rueda ha quedado mirando a Burgos.



5) Este plano ofrece una vista más cercana de los desperfectos. La rueda ya no hay quién la gire y el *airbag* no nos deja ver la carretera. El segundo *trompazo* se percibe en el ambiente.



6) Efectivamente, una valla indicativa que hay por la zona nos la comemos con patatas y... ¿eso que hay al fondo es un muro de hormigón con pinchos de afilado acero que tiene jabuguitos en la punta?...

TOCA World Touring Car

Puntuación: **8.4** Notable alto

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía:	Codemasters
Precio:	Por confirmar
Género: Velocidad	Traducción: Sí

Objetivo: conseguir de la forma más decorosa el trono de campeón del mundo de prototipos y deportivos.

Modo de juego: acelerón por aquí, frenazo por allá y... ¡zasssss!

Nº de jugadores:	1 a 4
Nº de Circuitos:	23
Editor circuitos:	No
Nº de Coches:	40
Daños:	En tiempo real

Compatible con: Controller Pak, Control Pad

- Los gráficos, las deformaciones y el modo campeonato.
- Complicado de manejar...

DIF · SON · GRA · JUG



El garfio/gancho de Hiryu sigue funcionando de maravilla.



¡Enemigos finales del calibre de Gustavo! Esto es la BOOOMBA...



La gran cantidad de disparos por segundo es una de las virtudes de «Strider 2».



En las alturas, un salto mal dado significa pasar de las 3 a las 2D.



Uno de los muchos personajes clásicos de Capcom vuelve a asomar sus dobles saltos mortales en un plataformas trepidante...

Strider 2

Una nueva lección de Capcom

En algunas ocasiones nos hemos pasado quince pueblos poniendo por las nubes a compañías como Namco, Konami o Sega mientras dejábamos a un lado otras que, tal vez, merezcan el mismo tratamiento.
Capcom, amiga de poner en nuestras manos todo tipo de «Street Fighter» clónicos a los que les ha crecido barba, nuevas piernas, brazos y golpes, ha traído con un singular acierto hasta los 32 bits de PlayStation un CD de esos que hay que tener, que hay que jugar y que, si me permitís, hay que regalar a nuestros mejores amigos cuando cumplen años...
«Strider 2» es la continuación *quasi 3D* del clásico de los años ochenta pero con nuevas opciones *marca de la casa* que, por momentos, ha conseguido hacernos soltar una lagrimita de entusiasmo.
En ensencia, este «Strider 2» es un desarrollo lineal donde nos tenemos que enfrentar a un montón de enemigos de distinto calibre y pelaje. Los hay grandes y pequeños, rápidos y lentos que nos pondrán las cosas ciertamente difíciles. Por esa razón, el juego no es complicado de entender: hay que saltar, disparar a los enemigos y correr como locos hacia la derecha –que es la dirección de todo *scroll* serio que se precie– evitando que la energía y las vidas desciendan.
Como elementos que nos acompañan, «Strider 2» no oculta su corazón recreativo y se presta a regalarnos un *zurrón* de *items* que campan a sus anchas por el campo mientras esperan pacientes que pasemos a recogerlos.
Por cierto, lo de la lagrimita de antes viene porque nuestro personaje tiene una cualidad que le hace mucho más manejable y controlable: el doble salto. «Strider 2», de esta forma, se pone a la altura de otro de los clásicos de la compañía: «Super Ghost'n Ghouls» de Super Nintendo. Gracias a este viejo invento, el personaje puede utilizar el salto como si de un arma se tratara evitando a los enemigos. Pero además, «Strider 2» viene cargado de enemigos finales que derrotar según el nivel de dificultad que elijamos. Todo un lujo que los arcades actuales se olvidan... ¡como los Donuts!
OTRA VIRTUD: podemos elegir la fase en la que comenzar la aventura, lo que dota de una flexibilidad al juego terrible. Por si esto fuera poco, los gráficos, el control y el entretenimiento es soberanamente espeluznante. ¡Vamos!, digno del nombre que lleva y al que Capcom ha devuelto su lustre.

José Luis



A pesar de ser un juego lineal, los escenarios están en 3D... ¡guau!



El caballo blanco de Santiago y el jinete Marcelo...



¡A por el cañón, que nos quiere derribar!



Bonita fase de persecución sobre un puente: ¡corre Hiryu que te pilla!



Aquí podéis comprobar cómo Capcom se ha trabajado un efecto 3D con desarrollo típico de arcade 2D. ¡Simplemente genial!



Este caballero está dispuesto a no dejarnos pasar. ¡Toma espadazo!



El gran clásico

Además del CD con «Strider 2», Capcom ha tenido la genial idea de introducir la versión original del clásico recreativo para que la disfrutemos en las tripas de PlayStation.
No esperéis cambios técnicos, gráficos, enemigos o temas parecidos: «Strider» sigue siendo exacto y no han variado ni un ápice sus controles, saltos, gráficos espectaculares –para el año 1989– y *demás gaitas* que tanto admiramos los más *carrozas* en los años *ochenta's*.



Además, hay que recordar que este «Strider» es de esas licencias que han visitado la mayoría de sistemas de juego domésticos conocidos. Y si no lo creéis, mirar la carátula de Turbografx que publicamos o hacer memoria con aquel raquítico cartucho para Mega Drive.
En fin, gracias Capcom y sigue poniendo joyas así en nuestras manos...



Puntuación

Strider 2

8.0 Notable alto

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía:	Capcom
Precio:	6.990 Ptas.
Género: Plataformas	Traducción: No

Objetivo: derrotar al malvado de turno superando los obstáculos que nos ponen con forma de enemigos finales.

Modo de juego: salta, coge *items* y barre del mapa a los enemigos.

Nº de jugadores:	1
Nº Fases:	Dos decenas
Finales distintos:	Sí
Armas:	Divertidas
Violencia:	Apenas

Compatible con: Dual Shock

- Es divertido, trepidante y bonito. Jugar con «Strider».
- Si nos empeñamos es corto.

DIF · SON · GRA · JUG

CENTRO MAIL

www.centromail.es

PC HARDWARE

CD-R VIRGEN 74´ BULK — ~~175~~ 125

JOYSTICK THRUSTMASTER TOP GUN — ~~5.990~~ 2.990

SCANNER PRIMAX COLORADO 600p (9600) — 9.990

SVGA ATI RAGE FURY PRO 32 MB VIVO — ~~32.990~~ 25.990

PC SOFTWARE

DELTA FORCE 2 — ~~7.450~~ 6.995

DIABLO II — ~~6.995~~ 6.495

GROUND CONTROL — ~~6.995~~ 6.495

ICEWIND DALE — ~~6.990~~ 6.495

PC SOFTWARE

JUNGLA DE CRISTAL TRILOGÍA 2 — ~~6.990~~ 6.495

MDK 2 — ~~6.990~~ 6.495

SHOGUN: TOTAL WAR — ~~6.990~~ 6.495

VAMPIRE, THE MASQUERADE REDEMPTION — ~~7.995~~ 7.495

GAME BOY

METAL GEAR SOLID — ~~5.900~~ 5.490

POKÉMON AMARILLO — ~~5.990~~ 5.490

TOMB RAIDER — ~~6.990~~ 6.490

FUNDA + LINK CABLE AMARILLO — ~~2.990~~ 1.990

DREAMCAST

DEAD OR ALIVE 2 — ~~8.990~~ 8.490

ECCO THE DOLPHIN — ~~8.990~~ 8.490

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA — ~~9.990~~ 9.490

SILVER — ~~8.990~~ 8.490

NINTENDO 64

INTER. TRACK & FIELD: SUMMER GAMES — ~~9.990~~ 9.490

PERFECT DARK — ~~10.990~~ 10.490

POKEMON STADIUM + TRANSFER PAK — ~~12.990~~ 12.490

PLAYSTATION

A SANGRE FRÍA — ~~7.990~~ 7.490

COLIN McRAE RALLY 2 — ~~8.990~~ 8.490

STAR WARS: EPISODIO 1 JEDI POWER BATTLES — ~~6.490~~ 5.990

VAGRANT STORY — ~~7.990~~ 7.490

Ofertas válidas hasta fin de existencias del 1 al 30 de septiembre.

pedidos por internet **www.centromail.es**

pedidos por teléfono **902 17 18 19**

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064 NUEVO CENTRO
• C.C. La Maquinista. C/ Ciudad Asunción, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sal. 2 ✆937 192 097
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781 NUEVO CENTRO
BURGOS
Burgos C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 NUEVO CENTRO
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434 NUEVO CENTRO
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆974 230 404
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE G. CANARIA
Las Palmas
• C.C La Ballena, Local 1.5.2. ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
• C.C Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C.C. Picasso, Local 11 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ✆921 463 462
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenís, 6 ✆ 976 536 156
• C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271

EXIT

PGA CHAMPIONSHIP GOLF 2000 V



El género deportivo, y más concretamente el que tiene que ver con el golf, es una costumbre tan antigua como los videojuegos, aunque ahora la tecnología 3D permite mayores alegrías...

Access es tal vez el nombre más vinculado a la revolución de los simuladores de golf. A ellos hay que atribuir la genial programación de la legendaria saga «World Class Leaderboard» para microordenadores –años 80– y su posterior adaptación a PC con «Links», «Links 386», «Links PRO», etc.

Desde entonces, no ha existido compañía alguna que haya intentado cambiar las premisas sobre las que se ha movido el género: perspectiva en tercera persona, campos *hiper realistas* y palos para dar y tomar con opciones cada vez más sofisticadas.

Pero llegamos al año 2000 y las sagas deportivas se consagran *como churros* al amparo de un *megagolfista* profesional que cobra lo suyo. Léase, Tiger Woods & Cía.

Si os gusta acercaros al *green*, o caer en un *bunker* sin tener que afiliaros a un club de esos que hay en las zonas nobles de España, no tenéis más que leer esta comparativa y seleccionar uno de los dos contendientes para saciar esa necesidad oculta que siempre habéis llevado dentro.

Sierra y EA Sports saltan a la arena de este *ring* con la idea clara de golpear más fuerte y preciso que su adversario, aprovechando que el territorio golfístico anda movido entre tanto *Masters* y *Open* de Inglaterra. ¡Cuidado!, que va la bolaaaaaa...

José Luis

El Detalle



TIGER WOODS PGA TOUR 2000

IRALTEE

Estábamos en el menú y queríamos empezar a jugar: ¿dónde pulsamos? ¿que significará IRALTEE? ¿será un pueblo Irlandés? ¡No!, resulta que es el equivalente a IR AL TEE... es decir EMPEZAR.

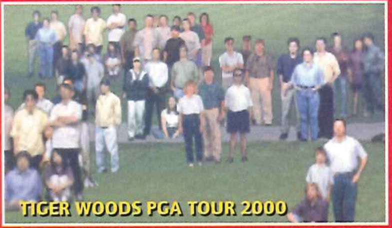
El Detalle

¿Ande mira el público?

¿Alguien puede decirnos por qué el público de los dos títulos mira al cielo –o al techo– buscando OVNIS mientras la bola pasa por detrás de sus cabezas?



PGA CHAMPIONSHIP GOLF 2000



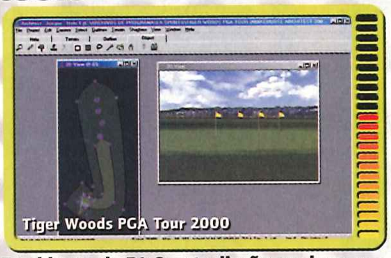
TIGER WOODS PGA TOUR 2000

Arquitecto



PGA Championship Golf 2000

La principal ventaja es que diseñamos el campo entero a la vez. Es decir, que disponemos de un entorno completo para poner y quitar los 18 hoyos. Muy sencillo de manejar.



Tiger Woods PGA Tour 2000

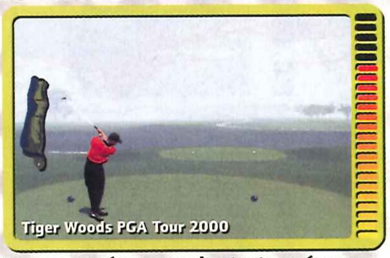
En el juego de EA Sports diseñamos hoyo a hoyo, es decir, que no tenemos porqué tener en cuenta el trazado de los demás. Es más sencillo de empezar a manejar...

Competiciones



PGA Championship Golf 2000

Sierra ha limitado bastante las pruebas aunque las que ha incluido son muy completas. Hay partidas sencillas, temporadas completas y desafíos a través de internet –Won–.



Tiger Woods PGA Tour 2000

Aunque en número son bastantes más que las ofrecidas por el título de Sierra, no están ordenadas por competiciones sino por tipos de juego: golpear, torneo Pro-Am, práctica...

Configuraciones de partida



PGA Championship Golf 2000

La disposición y claridad de los menús permite identificar más fácilmente todas las opciones disponibles. Además, es posible configurar lo que queramos.



Tiger Woods PGA Tour 2000

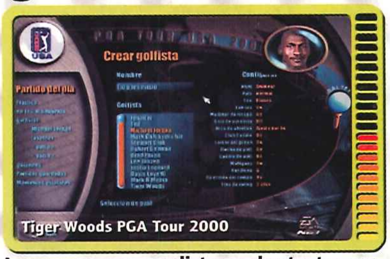
Siguiendo a rajatabla la tónica de barullo que preside los menús de este juego, las opciones de cada competición pueden ser cambiadas a nuestro antojo. No está mal.

Crear jugador



PGA Championship Golf 2000

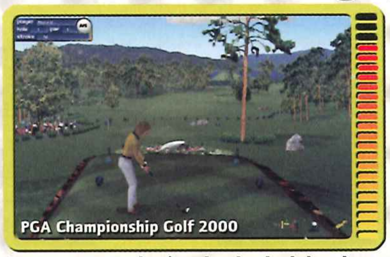
Verdadera maravilla que, gracias a la condición *3D-poligonal* de los golfistas, permite cambiar los pelos, la camiseta, la cara, los pantalones y los zapatos. TODO.



Tiger Woods PGA Tour 2000

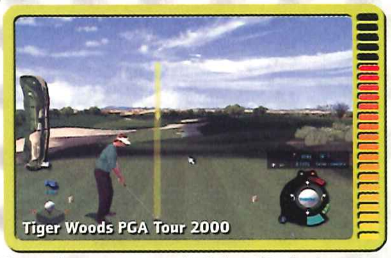
Aunque aparece una lista con bastantes personajes, sólo podemos quedarnos con la apariencia que traen de fábrica y, como mucho, cambiarles el nombre. Una pena.

Modo de golpeo a la bola



PGA Championship Golf 2000

Aunque es muy incómodo al principio, el uso del ratón para darle a la bola nos permite, con un poco de práctica, alcanzar niveles de precisión increíbles. Muy, muy bueno.



Tiger Woods PGA Tour 2000

No podemos acusar al viejo método de golpear a la bola inventado por Access como de malo o impreciso, pero no proporciona tanto realismo como en el juego de Sierra.

S. Tiger Woods PGA Tour 2000

Cómo dirigir la bola


PGA Championship Golf 2000

Pulsando sobre una flechita obtendremos un indicador verde bajo el golfista. Es lo peor del juego de Sierra porque no podemos saber realmente dónde acabará la bolita.

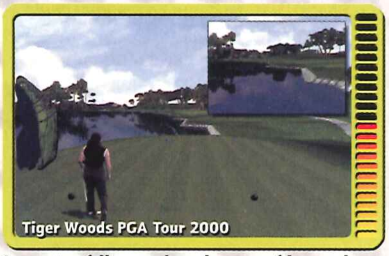

Tiger Woods PGA Tour 2000

El juego de EA Sports utiliza el método más difundido que existe para dirigir la bola: punteamos un lugar del horizonte al que queremos disparar y soltamos. Ya está.

Perspectivas


PGA Championship Golf 2000

Gracias a su condición de juego completamente 3D –salvo el público–, permite mostrar perspectivas más televisivas, ya que los jugadores aparecen muy bien implantados.

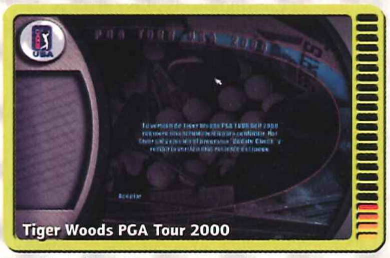

Tiger Woods PGA Tour 2000

Las ortopédicas animaciones –vídeos– de los golfistas obliga a mostrar cámaras más forzadas y menos naturales. Además, las texturas y el uso del hardware es muy malo.

Partidas en Internet


PGA Championship Golf 2000

Nada más instalar el juego intentamos conectarnos y, tras descargar él solito un pequeño archivo de pocas *Ks*, empezamos a plantarle cara a los habitantes de la red.

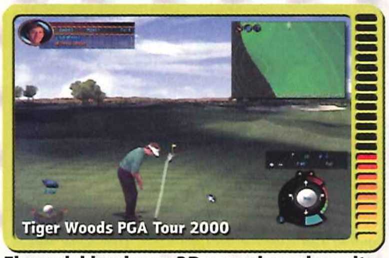

Tiger Woods PGA Tour 2000

Tras instalar el juego e intentar acceder a la red, el programa nos avisó de que era necesaria una actualización que, por cierto, no encontramos en ningún sitio. Ni en el manual...

Los gráficos


PGA Championship Golf 2000

Paradójicamente, su falta de interés por la aceleración 3D no le quita preciosismo visual. Además, los escenarios tienen más definición y no se ralentizan apenas.

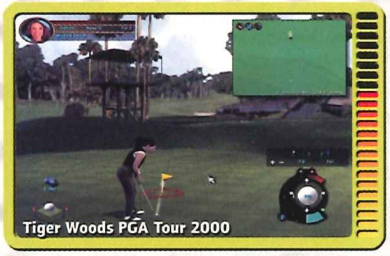

Tiger Woods PGA Tour 2000

El uso del hardware 3D no mejora el resultado y cuando suaviza las texturas el despropósito es total. Sobre todo en los fondos, árboles y, en general, los elementos 2D.

Los campos


PGA Championship Golf 2000

Tiene un total de 13 campos, bien presentados, y con un nivel de detalle realmente espectacular. Tal vez podían haber incluido alguno más, pero son suficientes...


Tiger Woods PGA Tour 2000

Sólo tiene ocho y están basados, algunos, en licencias oficiales, por lo que han sido extraídos de la más pura realidad. El apartado gráfico no acompaña en exceso...

El Detalle


PGA CHAMPIONSHIP GOLF 2000

¡Ay!, que me caigo

¿Cómo es posible que cuando le intentamos dar a la bola, si no acertamos, nuestro personaje pierde el equilibrio y se cae como si fuera un niño de pocos meses? ¿Le faltará hierro o es que hace mucho sol?

ARRIBA


Cómo Sierra ha integrado los gráficos 3D y, sin necesidad de utilizar una tarjeta aceleradora, mostrar resoluciones de 1024x768 sin perder velocidad.


El modo de en que están integrados todos los elementos de pantalla. Los golfistas, al estar en 3D, no parecen *parches* pintados sobre el escenario.


El apartado gráfico de «Tiger Woods PGA Tour 2000» parece inacabado, como si llegaran tarde al lanzamiento y hubieran *tirado por la calle de enmedio*: sombras mal aplicadas, pantallas en JPG...


Las animaciones de los golfistas de EA Sports tienen poca calidad ya que se trata de vídeos. ¡Ah!, y las perspectivas son... ¡ufff!

ABAJO

Cuestionario
¿Cuál te gusta más?

El golf requiere de mucha sangre fría, de una percepción de las distancias muy precisa y, sobre todo, de que le *arreemos* a la bola como Dios manda. ¿Cuál prefieres?

1.- ARQUITECTO
Prefiero diseñar un campo entero a ir hoyo a hoyo...

SI ☐ ME DA IGUAL ☐ NO ☐

2.- COMPETICIONES
Prefiero la calidad de los torneos a la cantidad de modos.

SI ☐ ME DA IGUAL ☐ NO ☐

3.- CONFIGURACIONES DE PARTIDA
Me vuelve loco especificar las reglas del torneo que juego.

SI ☐ ME DA IGUAL ☐ NO ☐

4.- CREAR JUGADOR
Prefiero fabricar desde cero a mi golfista que coger uno que venga con el programa.

SI ☐ ME DA IGUAL ☐ NO ☐

5.- MODO DE GOLPEO A LA BOLA
Cuanto más real y preciso, mayor es el grado de simulación y, por lo tanto, competir me gusta más.

SI ☐ ME DA IGUAL ☐ NO ☐

6.- CÓMO DIRIGIR LA BOLA
Que sea difícil apuntar me entusiasma: así tengo que superarme.

SI ☐ ME DA IGUAL ☐ NO ☐

7.- PERSPECTIVAS
Me gusta ver a mi contrincante en el *green* y hacerme una composición exacta de lugar.

SI ☐ ME DA IGUAL ☐ NO ☐

8.- PARTIDAS EN INTERNET
No me gusta tener problemas a la hora de conectarme a la red. Aunque sea la primera vez.

SI ☐ ME DA IGUAL ☐ NO ☐

9.- LOS GRÁFICOS
Mientras todos los elementos parezcan perfectamente integrados...

SI ☐ ME DA IGUAL ☐ NO ☐

10.- LOS CAMPOS
Cuantos más, mejor.

SI ☐ ME DA IGUAL ☐ NO ☐

Soluciones

Ahora suma los puntos que has obtenido teniendo en cuenta que:
SI=5, ME DA IGUAL=3 y NO=1.

Más de 32: «PGA Championship Golf 2000» te parece más completo y mejor terminado que el título de EA Sports, aunque no precisas de muchos rollos para empezar a jugar. Te tira más Sierra y sus golpes.

Entre 28 y 32: estás ahí, en medio de los dos juegos y tal vez la licencia del *tigre* te guste más. ¿O es el «PGA Championship Golf 2000» el que te va a divertir más? La decisión es tuya...

Menos de 28: te atraen los personajes de carne y hueso, y manejar a *Tiger Woods* es algo que no puedes hacer con otros juegos. Además, el sello de EA Sports te merece más confianza... ¡tú mismo!

Trucos

Con ruedas y a lo loco

Hola amigos de Juegos & Cía. Os agradecería que me diérais todos los trucos posibles para «Need for speed III». Un saludo.

Daniel Peña (Zaragoza)

Hola Daniel, introduce cualquiera de estos códigos en el menú, antes de comenzar la carrera.

- Correr con mucho tráfico en la carretera: rushhour.
- Todos los coches son más rápidos en el modo un jugador: madland.
- Modo cambiar el color del coches: ckjones.
- Circuito *ciudad imperio*: empire.
- Todos los coches disponibles: allcars.
- Nuestro vehículo es mucho más rápido en el modo un jugador: gofast.
- Jaguar WJR-15 y todos los coches de la policía: newcars.
- Todos los coches te persiguen: macr.
- Voces en la radio para el modo un jugador: 43.

Modelos de vehículos:

- Mustang: go09.
- Plymouth Cuda: go05.
- BMW serie 5: go04.
- Taxi clásico: go13.
- Chevy Cargo Van: go14.
- Crown Victoria Cop Car: go17.
- Ford Fullsize Van: go08.
- Ford Pickup: go06.
- Jeep Cherokee: go07.
- Mazda Miata: go01.
- Mitsubishi Eclipse Cop Car: go18.
- Range Rover: go11.
- School bus: go12.
- Sedan: go13.
- Toyota Landcruiser: go02.
- Volvo Station Wagon: go15.

Estrategia con truco

Hola, me llamo Elvis y tengo un juego para ordenador que se llama «Tzar, el poder de la corona» y me gustaría que me diéseis algunos trucos. Gracias.

Elvis Martino (Cantabria)

Hello Elvis, para que estos trucos te funcionen debes pulsar Enter y, a continuación, teclear los siguientes códigos:

- Modo Dios para la unidad seleccionada: HMGOD.
- Muestra el mapa entero: HMREVEAL.
- Quita la niebla del mapa: HMNOFOG.
- 50.000 para todos los recursos: HMPETLEVA.
- 10.000 para todos los recursos: HMDVALEVA.
- Muestra el contador: HMTIMER.
- Construcción rápida: HMBUILDOZER.
- Perder el control de las principales estructuras: HMUSURP.
- Las unidades y estructuras no dependen de mejoras: HMNOTECH.

Las tres *pes*: PlayStation, PC y Patricia

Hola, me llamo Patricia, tengo 16 años y me gustaría que me mandárais todos los trucos que pudiérais sobre «Colin McRae Rally 2.0» y «Theme Hospital» de PSX y «Age of Empires» y el «Theme Park World». Gracias por todo.

Patricia Amat (Castellón)



Hola Patricia, para que te funcionen estos códigos del *Colin 2* debes introducirlos como si fuera tu nombre:

- Todos los coches: ONECAREFULOWNER.
- Todos los niveles: HELLOCLEVELAND.
- Ford Puma: COOLESTCAR.
- Sierra Cosworth: JIMMYSCAR.
- Mini: JOBINITALY.
- Turismo Lancer: OFFROAD.
- Pista Mirro: RORRIMSKCART.
- Foto del coche: HELLO RAZU AND FLEA.

Después de crear un nuevo conductor, pon los siguientes códigos en el menú de trucos:

- Disparar bolas de fuego: GREATBALLSOF.
- Oponentes agresivos: NEURALNIIGHTMARE.

Para «Theme Hospital» aquí tienes algunos *passwords*:

- Nivel 2: X, Círculo, Cuadrado, Triángulo, Triángulo, Círculo, Cuadrado y X.
- Nivel 3: Círculo, Círculo, Triángulo, Cuadrado, X, Triángulo, Círculo y Triángulo.
- Nivel 4: Cuadrado, Triángulo, Círculo, Cuadrado, X, X, Triángulo y Círculo.
- Nivel 5: Círculo, Triángulo, Cuadrado, Círculo, X, Triángulo, Círculo y Cuadrado.
- Nivel 6: Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Círculo, X, Cuadrado, X y Círculo.
- Nivel 7: Cuadrado, Triángulo, Triángulo, Círculo, X, Cuadrado, Triángulo y Círculo.
- Nivel 8: X, Triángulo, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Círculo, Cuadrado y X.
- Nivel 9: Triángulo, Cuadrado, X, Triángulo, Círculo, X, Triángulo y Cuadrado.
- Nivel 10: Círculo, Cuadrado, X, Triángulo, Cuadrado, X, Círculo y Cuadrado.
- Nivel 11: Triángulo, Círculo, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Cuadrado, Círculo y X.
- Nivel 12: Círculo, Cuadrado, X, X, Cuadrado, Círculo, Cuadrado y Triángulo.

Para que estos trucos –que ya hemos publicado en otros números– de «Age of Empires» te funcionen debes pulsar Enter y teclear:

- MEDUSA: los aldeanos se convierten en medusas. Y es que cuando mueren, se convierten en caballeros oscuros. Si les vuelven a matar se convierten en catapultas pesadas.
- RESIGN: renuncias a todo.
- REVEAL MAP: muestra todo el mapa.
- PEPPERONI PIZZA: te da 1.000 puntos de comida.
- COINAGE: te da 1.000 de oro.
- WOODSTOCK: 1.000 de madera.
- QUARRY: te da 1.000 de piedras.
- NO FOG: la niebla de guerra desaparece al instante.
- HARI KARI: suicidio –espectacular–.
- GAIA: ganas el control de los animales –pero pierdes el de los humanos–.
- FLYING DUTCHMAN: los *juggernaughts* se convierten en alemanes voladores.
- STEROIDS: contrucciones instantáneas sin esfuerzo.
- HOME RUN: pasas instantáneamente al siguiente escenario.
- BIGDADDY: te da un coche muy chulo con un lanzamisiles.
- BIG BERTHA: las catapultas pesadas llegan más lejos y hacen más daño.
- ICBM: las ballestas ganan 100 puntos de alcance.
- HOYOHOYO:los sacerdotes son más rápidos y ganan 600 puntos de daño.
- JACK BE NIMBLE: las catapultas lanzan aldeanos... ;-)
- E=MC2 TROOPER: soldado futurista.

Si no introduces HORZA como nombre en «Theme Park» lo más seguro es que estos códigos no te funcionen:

- C: 500.000 dólares.
- Alt+ Z: Consigue todas las carreras.
- Ctrl + Z: Consigue todas las tiendas.
- Shift + Z: Consigue todas las ampliaciones posibles del parque.



¿Volando sin permiso?

Hola, me llamo Borja. ¿Me podíais dar los *passwords* del juego para Saturn «Soviet Strike»?

Borja López (Vigo)

Hola Borja, ahí va lo que nos has pedido –por cierto, conserva esa consola que es una muy buena máquina–:

Niveles:

- Black Sae: KRAZHA.
- Caspian: VERBLUD.
- Dracula: YADRO.
- Kremlin: PERIWOROT.
- 1 vida extra: FREEBIE.
- 4 vidas extras: VOODOO.
- Todas las armas: GABRIEL.
- Fuel ilimitado: COLDPIZZA.
- Armas y fuel ilimitados: ADRENALINE.

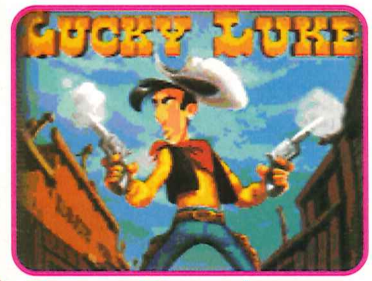
¡Oooooooh!

Hola, me llamo Andrés y me gustaría que me diérais trucos para el juego de «Tarzán» en PC.

Andrés Remedo (Alcorcón)

Buenas Andrés, teclea estos *passwords* en la pantalla de códigos:

- Pasar de nivel: stlevel.
- Seleccionar nivel: ststage.
- Matar a todos los animales: stanimals.
- Cambiar tu personajes por Tarzán: sttarzan.
- Cambiar tu personaje por Jane: stjane.



¡Bang, Bang! Lucky Luke

Soy Fernando Moldenhauer y vivo en Madrid y os escribo desesperadamente para conseguir algunas ventajillas sobre el Lucky Luke de PC. Un saludo.

Fernando Moldenhauer (Madrid)

Hola Fernando, qué mejor truco que empezar por donde quieras. ¡Marchando una de *passwords* de nivel!

- Nivel 1: Dalton, Lucky, Dalton, Horse.
- Nivel 2: Lucky, Dalton, Horse, Lucky.
- Nivel 3: Dog, Lucky, Dalton, Dalton.
- Nivel 4: Dalton, Dog, Dog, Dalton.
- Nivel 5: Dalton, Dalton, Lucky, Horse.
- Nivel 6: Horse, Dog, Dog, Dalton.
- Nivel 7: Lucky, Horse, Lucky, Dog.



¡Escríbenos!

No lo dudes más, envía tus cartas a:
Juegos & Cía.
C/Pedro Teixeira nº8, 5ªPlanta
28020 Madrid
Indicando en el sobre: Consultorio Juegos

También podéis enviar vuestros correos electrónicos a:
cjuegos.juegos&cia@hobbypress.es

Trucos & Cía

Sumario



ESPECIAL
The Devil Inside
Más allá del mal



Pac Man
20 años no son nada



Star Lancer
La nueva epopeya galáctica

¡Han matado a Kenny!



Chef's Luv Shack



Dead or Alive 2
Cómo están las niñas...



Participa y consigue tu gorra exclusiva de Juegos & Cía.
Envíanos tus trucos y, si son publicados, recibirás esta fantástica gorra.

Especial The Devil Inside



Nunca un programa de television había conseguido tanta audiencia con un medio demonio armado como protagonista...

El jardín



Primero debes traspasar la "Shadow Gate" y dirigirte en busca de una...

... televisión. En ellas podrás grabar la partida todas las veces que quieras.

Hay un policía disparando al que no debes tocar. Si lo haces, el *show* finalizará.

El ser al que disparaba el policía huirá cuando te aproximes. ¿Tiene miedo?



Síguelo sin perder su rastro por el laberinto.

Aparecen unos cuantos muertos vivientes. ¡Ñasca!

Encuentra entre los árboles el botiquín y la munición.

Aparecerá el electrocutado y asesinará a un policía.



Intenta matar a los zombies sin gastar mucha munición. Es importante.

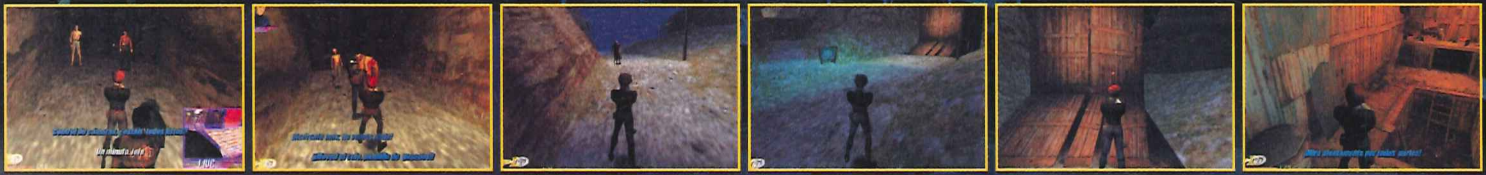
Regresa al lugar donde comenzaste la aventura.

¡Cuidado! porque antes de salir del laberinto te saldrán mas zombies. Verás a vista...

... de pájaro una pelea entre policías y zombies cerca del túnel. Vete hacia allá...

Ayuda a los agentes de la ley y encárgate de los zombies.

Coge la munición que hay a la derecha de la entrada del túnel.



En la entrada del túnel sufrirás una emboscada con dos zombies muy pesados.

Y otros dos que te atacarán como cobardes por la espalda del pobre cámara.

Cuidado con esa viejecita... no seas injusto y la dejes peor de lo que está.

Sigue por el sendero y encontrarás un garaje. A la izquierda hay un botiquín...

... bajo el muro. Salva la partida ¡ya!, y métete en el granero sin miedo.

Una vez dentro mira bien por todas partes. No te dejes nada de nada.



Encontraras rica munición que aplicar sobre las carnes muertas de los zombies.

Coge la llave del foso... pero ten cuidado porque puede que se caliente la cosa.

Cuando salgas del granero tendrás una sorpresa desagradable.

Por supuesto, elimínalos a todos con la mejor educación que puedas.

De regreso hacia el túnel, en el sendero, verás a más zombies.

Cuando cruces el túnel verás una escena de unos policías disparando a unos zombies en el lago.



Únete a la fiesta arrojando tiritos a todo lo que se mueva con dificultad.

En el embarcadero verás un *kit* de medicina que puedes pillarte.

Al fondo, en el muro, verás también un paquete de rica munición.

Dirígete hacia la puerta de la reja que hay sobre las escaleras.

Usa la llave que encontraste en el granero. ¡Sí, sí, esa llavecita...!



Defiéndete en el sendero de los zombies que te atacan.

Avanza por ese mismo camino y encontrarás unas abuelitas con Uzi.

Sigue el sendero que está despejado y verás la mansión.

Bajo la primera estatua hay una *tele*: salva la partida a la voz de ¡arrr!

En el cobertizo situado a la izquierda hay una caja llenita de cartuchos.



A la derecha de la casa –sobre el montículo– y trás el arbusto, veras cartuchos.

Inmediatamente, dirígete a la puerta del jardín.

¡Cuidado! porque acechan nuevos peligros de caracter *zombiesco*...

A los pies de la estatua –y al eliminar a los zombies– está la llave de la mansión.

Dirígete a la puerta principal de la mansión y entra como Pedro por...



Planta baja



su casa. No tengas miedo aunque la cosa parezca estar muy fea.

Nada mas entrar, a la izquierda, verás una puerta cerrada.

Entra con cuidado en el baño... ¡porque te espera el tío zombie con las rebajas!

En la cisterna encontrarás la carta del fontanero. ¿Coomooooorrrr?

Dirígete hacia la fuente del fondo... ¡cuidado con el zombie de la izquierda!

A la izquierda de la fuente encontrarás más munición para tus armas...



En la fuente podrás cambiar y convertirte en la señora/ita DIVA.

Subiendo por las escaleras de la izquierda encontrarás las llaves de la librería.

También arriba descubrirás munición para la escopeta de cartuchos que tienes.

A la derecha de la entrada verás la puerta de la cocina –*kitchen* para los *english*–.

Una vez dentro, abre la puerta de la derecha y sube por las escaleras.

Encontrarás más munición.



En el frigorífico podrás echar un vistazo al poema de la pereza...

... mientras que en los fogones solo encontrarás un simple papel.

Por el interfono llama la atención del electrocutado.

En el horno del fondo encontrarás la llave del comedor.

En los otros fogones de hierro hay más hojas de papel, una pistola y munición.

Sal de la cocina, entra por las puertas de madera y conviértete en DEVA.



Vé hacia el final del corredor y se activará el pasaje de la biblioteca.

Mata al zombie, verás cómo DEVA revive con el fuego y del zombie recarga su magia.

Al fondo del corredor está el salón: usa la llave pero... ¡que viene el electrocutado!

Por el interfono llama la atención del otro zombie de la pantalla.

Activa la palanca que hay al lado de la puerta.

Enciende el grifo de la cerveza. ¡Te vas a poner las botas!



¡Cuidado!, la habitación se llenará de electrocutados sin familia.

También se ha abierto el armario de las escopetas, al fondo del salón.

Destruye la estatua del pasillo porque te deja libre de zombies el comedor.

Entra en el comedor. En el suelo verás munición y una *tele* para salvar la partida.

Enfrente de la puerta hay mucha más munición para la escopeta.

Al fondo del pasillo, a la izquierda, está la biblioteca. Ábrela rápidamente.



En el mueble encontrarás el valiosísimo mapa del ático.

Hay munición de escopeta tras el sillón.

Al lado de la pared hay un botiquín. ¡no hace falta uqe muevas el escritorio!

En el suelo hay un cristal: es la puerta del infierno. Puedes convertirte en DAVE.

Pasa a través de la puerta evitando los mordiscos de los hambrientos zombies.

Activa la palanca de la pared: quita la plancha de acero que divide el ascensor.



En la estantería coge el libro del "Quién es Quién". ¿Lo dirán por DAVE y DEVA?

En el sillón verás un nuevo botiquín.

En el mueble que hay enfrente de la palanca hay una cámara remota.

Entra a la sala de proyección y sube las escaleras.

Arriba, por el ventanuco, podrás ver un electrocutado bailando solo en la sala.

La palanca de la pared activa el telón. ¡Tachán!



Coge de la estantería el libro del futuro.

Ves por la puerta blindada hacia la sala. Ten cuidado... tendrás que defenderte.

Cuando acabes con los zombies, recoge toda la munición que dejan tirada.

Una vez que está todo tranquilo salva la partida. Dispara al bidón y se abrirá un boquete en la pared.

A la izquierda, verás una palanca que abre un pasaje más secreto todavía.

El pasaje se encuentra detrás del cuadro más cercano a la puerta. Ábrela como una puerta normal.

Especial The Devil Inside



En el interior hay un zombie volando en una silla eléctrica. Elimínalo...

... y aparecerá una palanca al lado de la munición: cógela y actívala.

Al fondo hay un botiquín que puedes recolectar alegremente.

Introduce la palanca en una de las columnas y se abrirá la puerta del patio.

También se abrirá el pasadizo que da acceso a la entrada.

Sal por la puerta al patio.



Será el primer encuentro con el *Night Howler*.

Cuando desaparezca dejará un rollo de película. Cógelo y vete a la sala de proyección.

Al lado del proyector hay más munición.

La película que encontraste ponla en el proyector.

Se abrirá un pasadizo secreto que te lleva hasta el ático.

Primero debes abrir la palanca que está, según entras, a la derecha.

Ático



Para pasar rompe el espejo que tienes delante.

Acciona la palanca...

... y al cerrarse dejará libre el pasillo.

Allí te secuestrarán al cámara... ¡pero qué culpa tiene el pobre hombre!

En la habitación hay un tiroteo entre electrocutados y matones. Huye del jaleo.

La puerta de la derecha no te conduce a ningún lado.



Coge la puerta que hay detrás de los electrocutados.

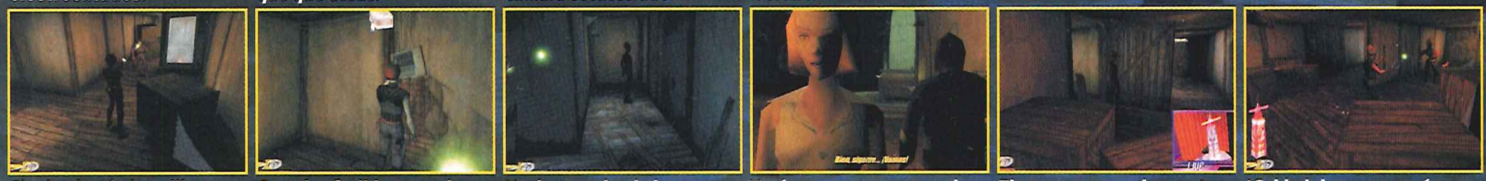
Saldrá la secuencia de Angelina diciendo *no sé que qué cosas.*

Ve hacia la izquierda hasta la habitación donde está el cámara secuestrado.

Coge la munición que encuentres y la caja de fusibles.

También hay un botiquín.

Cuando salgas, a la izquierda, ten cuidado con el electrocutado.



Siguiendo *tó el pasillo p'alante* con cuidado...

Coge los fusibles y ponlos en la caja eléctrica para activar el ascensor.

Vuelve por donde has venido y sal a la habitación de la pelea.

Verás una nueva secuencia del rapto de Angelina.

Tienes que coger la puerta de la izquierda. Rehuye el enfrentamiento.

¡Cuidado! porque según entras, a la izquierda, hay un matón.



Hay una puerta del infierno donde puedes salvar las almas en forma de DEVA.

A la izquierda, detrás de la pared, hay un matón.

A la izquierda hay un pasadizo custodiado por otro matón.

Cuidado al entrar en la habitación porque hay un electrocutado.

Antes de ir al ascensor coge la munición que hay en la otra estancia.

En el hueco verás el ascensor. Vete a la primera planta.

Primera planta





Enfrente del ascensor podrás salvar la partida.

Vete al final del pasillo. Cuidado con las almas... procura esquivarlas.

Abre la puerta de la izquierda.

¡Cuidado con los dos monstruos!

Una vez que acabes con los monstruos puedes salvar la partida.



Al lado de la Tv hay un pentágono: llama a DEVA.

Atraviesa la puerta y, otra vez...

... ¡cuidado con los bichos!

Tras el biombo hay una llave: Sal con ella de la...

... habitación. ¡Ah!, los bichos al morir dejan munición.





Debajo de la piscina hay un botiquín.

Encima de ella hay munición para la escopeta.

Pulsa el interfono y verás a unos electrocutados...

... que aparecerán detrás de tí por sorpresa.



Elimínalos cuanto antes.

Sal por la misma puerta que llegaste y vete a la que hay enfrente.

Encontrarás una moneda en la caja que está en el suelo.

Vuelve a salir por la misma puerta y vete a la que hay enfrente.



Utiliza la moneda para jugar con el pinball que hay al final del salón.

Se abrirá la otra puerta de la estancia...

Coge la llave que encontrarás en el suelo.

Dentro del gimnasio encontrarás munición y un botiquín.



Pasa al dormitorio y coge la bola de billar que hay en el mueble, al lado de la cama.

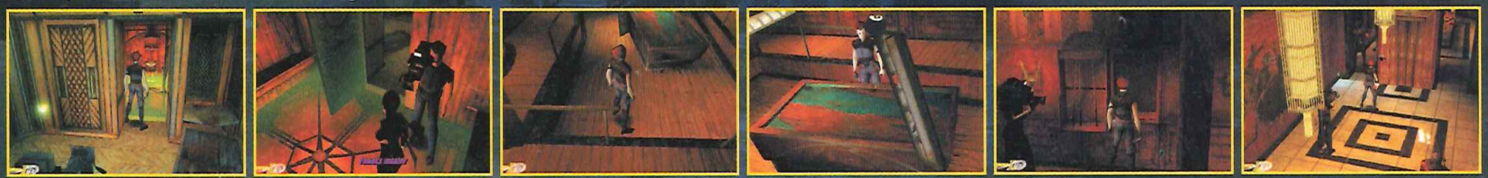
¡Cuidado! porque se abrirá la puerta del salón que conduce al gimnasio.

Pasa por la puerta que hay al lado del espejo... la que va a las duchas.

De lo que está colgado, coge la llave de la habitación.

Dentro de las duchas verás munición.

Vete a la otra puerta... a la derecha del espejo.



Abre la puerta de la sauna que está a la izquierda. Con cuidado porque dentro hay un zombie.

También hay un pentagrama para mandar las almas al infierno en forma de DEVA.

Dirígete otra vez al salón de la mesa de billar.

Utiliza allí la bola que encontraste... para abrir un compartimento secreto.

Coge la ballesta que verás dentro.

Sal otra vez al ascensor... ¡pero ten cuidado con el pasillo!



Dirígete hacia la puerta al lado del ascensor.

Ábrela con la llave de la habitación.

¿Hay esta Angelina? Cuidado con la compañía de esta bella dama.

Cuando te acercas a la chica aparecen dos zombies en silla eléctrica y un monstruo.

Ten cuidado cuando mates a los zombies y te acerques a la chica... ¡las apariencias engañan!

Verás una secuencia donde está Angelina capturada y advirtiéndote para que vayas al sótano.



Vete al ascensor para bajar a la entrada y, de este modo, salir al jardín.

Atraviesa la puerta principal de la mansión.

Cuando salgas, vete a la derecha de la mansión... a la puerta del sótano.

Utiliza la llave del sótano que encontraste en el primer piso.

Por el pasillo que hay a la izquierda podrás salvar la partida.

Cuando llegues al final del pasillo gira a la izquierda.



Sigue por los pasillos avanzando con cuidado... porque te atacarán tres zombies indecentes.

Más adelante verás unos bidones de gasolina. Dispáralos y se abrirá un boquete en la pared.

Hay una palanca en la pared que te abre la puerta de contigua a las escaleras de la entrada.

Sal por el boquete contrario por el que entraste, pero, ten cuidado con los zombies gordinflones.

Busca munición por toda la habitación y... ¡cuidado! porque no estás solo.

Sal por la puerta y vuelve a las escaleras de la entrada.

Especial The Devil Inside



Ten cuidado, porque en el camino de vuelta está lleno de zombies.

Entra con precaución por la puerta abierta con la palanca.

Vete al habitáculo que hay a la derecha: verás una palanca que abre las minas.

Sal hacia la derecha del pasillo a toda velocidad. Sigue por el único camino...

... que puedes ir. Cuando cojas el sacudidor ten cuidado con los monstruos.

Detrás del monstruo hay una palanca que abre la puerta de las minas.



Vuelve por donde has venido.

La puerta que has accionado está situado un poquito antes de llegar al pasillo de la entrada.

Vete hacia la izquierda –a la puerta del infierno que está en el suelo–.

Transfórmate en DEVA y te concederán el poder de volar –lo necesitaras en las minas–.

Por la derecha de la puerta de entrada hay un pasillo que te lleva a una televisión para guardar la partida.

Enfrente está la puerta de las minas.

Las minas



Utiliza la cámara voladora para seguir a DEVA cuando cruce el abismo.

Utiliza las alas del diablo.

Avanza recto volando por encima del abismo.

Hasta que te encuentres una caja en la pared que ponga *Gas*.

Vete a la derecha, por encima de los escombros,...

... y por el pasillo que hay bajando a la izquierda, hasta la puerta de hierro.



Sal por allí en dirección izquierda: hacia la otra puerta grande de hierro.

Cuidado con ese pasillo y los cuatro electrocutados.

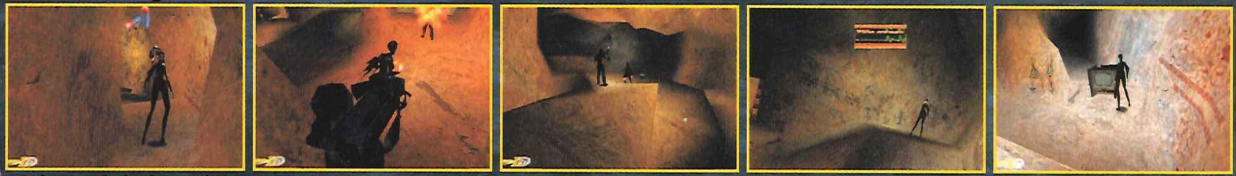
Para salvar este obstáculo necesitas volar.

Vuela por encima de la televisión, a la izquierda.

Esa es la puerta de la Necrópolis.



La Necrópolis



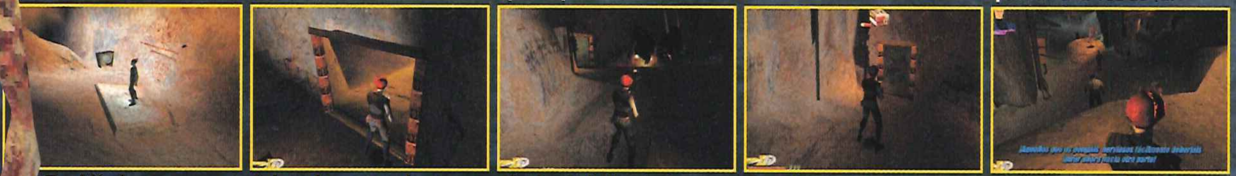
Baja por el túnel y verás que hay munición.

Pero ten cuidado con los zombies. En la estancia que desemboca en el túnel...

... debes ir con precaución porque hay una cosa gorda que dispara cohetes.

Busca bien porque hay munición y un botiquín cerca.

Donde estaba el gordo hay una televisión: salva la partida a la voz de ¡ar!



También hay un pentagrama: conviértete en DEVA

Sal por la puerta –justo por donde has entrado–.

Gira hacia la izquierda y cuidado con los dos monstruos gordinflones.

Coge la munición y vete por la puerta de la izquierda.

Llegarás por un túnel hasta una cámara.



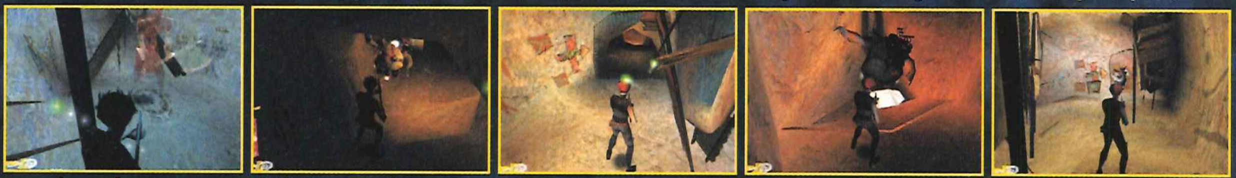
Vete hasta el verdugo –es un holograma– y coge el talismán: necesitas cuatro...

... para acceder al lugar donde tienen a Angelina. Sal de allí y gira a la...

... derecha. Una vez que elimines a los dos gordos, lárgate por la puerta...

... izquierda y llegarás a otra cámara con el mismo holograma del verdugo.

A sus pies encontrarás el segundo talismán.Una vez fuera vete por la puerta...



... que hay enfrente. Llegarás a otra cámara: allí está el tercer talismán.

Cuidado cuando intentes salir porque te saldrá un gordo monstruoso.

Ahora, al salir, sube a la izquierda hasta una puerta con ¡DIENTES!

Nada mas entrar hay una puerta del infierno... ¡custodiada por otro gordo!

Sigue por el pasillo y verás una cámara pequeñita. También hay una televisión.



Siguiendo por el túnel te aparecen dos gordos más.

Estás en una habitación muy grande.

En la que debes coger el último de los talismanes.

Sobre la entrada –donde el holograma del verdugo– debes poner los talismanes.

Vete por el segundo pasillo, hasta la puerta que abriste con los talismanes.

Estás en la sala de tortura con Angelina y el verdugo –ya no es un holograma–.



Libérala disparando a las estalactitas que están iluminadas con luz verde.

Inmediatamente dispara al verdugo. Verás una secuencia en la que...

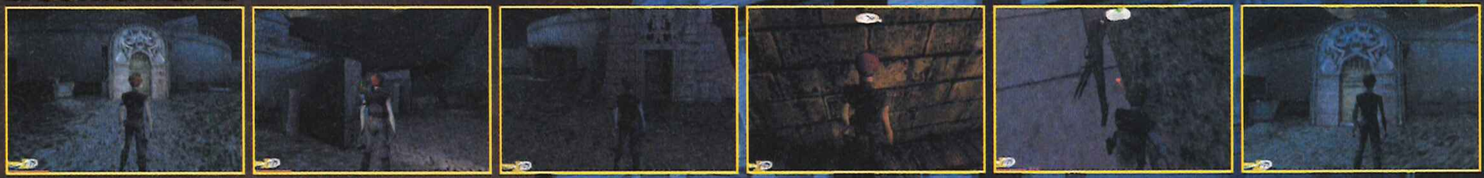
... *Nigh Howler* secuestra a DEVA. Cuidado ahora con las abuela, que todas lleva una ¡UZI!

Ahora puedes salvar la partida en la Tv más cercana y verás una nueva secuencia con el...

... camino que debes seguir. Ahora te acompaña en tus andanzas la dulce Angelina ¡armada hasta los dientes!

Todo el camino estará plagado de un montón de zombies.

El cementerio



Cuando llegues a la plataforma de madera saltarás automáticamente al cementerio y allí...

... podrás salvar la partida. Lárgate a la derecha del camino, por la entrada del muro.

Vete al panteón grande que hay a la izquierda y pasa dentro.

Encontrarás cuatro objetos: un talismán, un reloj, una moneda y un espejo.

Por todo el cementerio encontrarás munición y botiquines. Deja en cada panteón los objetos...

... que encontraste. Pero ten cuidado de hacerlo con el adecuado o DAVE arderá –las puertas te ayudarán–.



Aquí deja la moneda.

Cuando salgas de colocar los objetos te aparecerán unos cuantos zombies.

Aquí deja el talismán indio.

¡¡¡Cuidado con el de la silla eléctrica!!!

Aquí, tendrás que depositar el espejo de la vanidad...

... y aquí el reloj.



Busca por los panteones un botiquín.

Y entra por el túnel que está abierto.

Cuidado en las escaleras con los zombis.

Sube por la tercera escalera y veras que se abre la puerta y pasarás de nivel.



Última sepultura



Sigue a Angelina en la búsqueda de una tumba: leerás en el sarcófago...

... HUBERT CHARDOT. Si matan a Angelina se acaba el juego. Saldrán varios...

... enemigos: acaba con los matones primero porque se irán a por Angelina.



Busca una caja apoyada en la pared que tenga la inscripción *Gas*.

Vete a la derecha, por encima de los escombros.

Sólo tienes que seguir a la chica... ¡con cuidado de que no le pase nada!



Saldrás por una tumba que te indicará ella.

Ten mucho cuidado con Angelina y protégete de *Night Howler*.

Síguela hasta que automáticamente pases de nivel.

Avanza volando por encima del abismo.

Entra en la tumba desarmado y...

¡¡¡Prepárate para la batalla final!!!



Este mes os traemos la primera parte de la guía paso a paso de un título que posee un guión lleno de espías y pérdidas de memoria...

Edificio de oficinas


Al comienzo del juego habla con Kostov Sobre Kiefer...


... síguele hasta las puertas de las oficinas...


... y mientras Kostov distrae al guardia, ve agachado hacia la puerta principal.


Ya en el interior, vete a la izquierda.

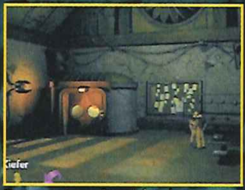

Lee las noticias sobre Kiefer en la pared del fondo.


Vuelve a la sala anterior y entra por la puerta del centro de la pantalla.


Habla con el guardia y entra a los servicios por la puerta izquierda.


Espera que uno de los guardias abandone la sala y golpea por la espalda al que queda allí.


Usa el ascensor que hay a la derecha para acceder a la cantina.


Pregunta a los técnicos sobre el partido de fútbol y Kiefer.

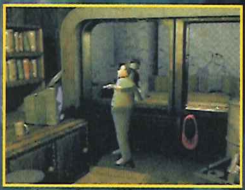

Usa el ascensor para volver atrás y golpea de nuevo al centinela que queda.


Sal por la puerta de la derecha –en el centro de la pantalla–...


... y acaba con lo guardias.


Entra por la puerta de la derecha.


Pregúntale al técnico por Kiefer.


Vuelve al pasillo, sal por la puerta de la izquierda...


... y atraviesa de nuevo la puerta de la izquierda.


Usa el terminal Remora para buscar información sobre Kiefer.

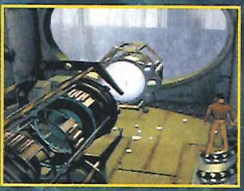

Vuelve sobre tus pasos, para preguntarle al técnico del almacén.

Hacia la mina


Pregunta al técnico sobre la mina.

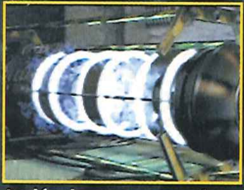

Entra en la habitación contigua...


... y usa la máquina de inducción de plasma.


Consigue un pernio en una caja que hay a la derecha.


Retira el protector del objetivo de la máquina.


Ahora coloca el pernio en la máquina.


Acciónala para romper la ventana.


Sal por ella y examina el cable que hay en el suelo.


Vuelve al almacén y pregúntale al técnico por el cable.


Cuando se niegue a darte lo que quieres, amenázale con la pistola.


En uno de los barriles encontrarás un *pin* que, automáticamente, debes combinar con el cable.


Vuelve de nuevo a la habitación y usa el cable con el acelerador de plasma.


Después de la secuencia...


... usa el cable para cruzar al otro lado.


En este momento escucharás una conversación entre Chi y Tolstov en la habitación de al lado.


Usa el ordenador de Tolstov para buscar información sobre él.

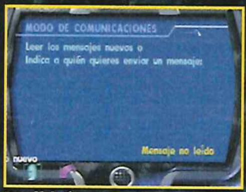


También encontrarás datos adicionales sobre su hija.


Pregúntale a Tolstov sobre ella. También indaga sobre la sección B de la mina.



A continuación dirígete a la puerta de la izquierda y espera a que Tolstov la abra.



Recibirás un correo electrónico de Kolstov: respóndele y pídele ayuda.



Recibirás respuesta inmediata a tu petición.



Tras la explosión atraviesa corriendo el patio hacia la puerta de la derecha...



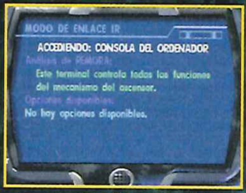
... y continúa por el pasillo de la izquierda.



Entra por la primera puerta de la derecha.



Habla con el técnico...



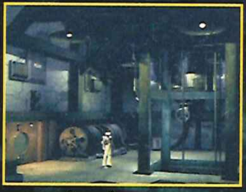
... y accede al terminal para conseguir información sobre los ascensores.



Acaba con los guardias.



Entra por la puerta de la derecha...



... examina el ascensor...



... y vete por la puerta de la derecha.

Edificio de oficinas



Examina el fusible.



Sal por la puerta del fondo y baja a las minas en el ascensor.



Acaba sigilosamente con los guardias y entra por la puerta de la izquierda.



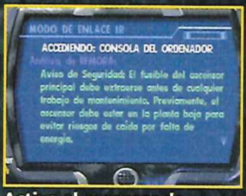
Habla con el técnico.



Entra en el ascensor de emergencia... pero tendrás que activarlo desde la sala de control.



Vuelve al nivel anterior y dirígete hacia la sala de control.



Activa el ascensor de emergencia desde el terminal.



Vuelve de nuevo a la mina en el ascensor.



Entra en el ascensor de emergencia...



... y arriba quita el fusible del ascensor principal.



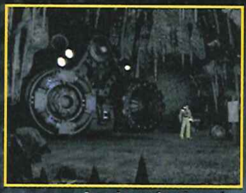
Vuelve se nuevo al ascensor principal y regresa a la mina.



Inmediatamente, lárgate por el camino que hay a la derecha... detrás de la vagoneta.



Acaba con el guardia...



... y examina la máquina de fusión. Pero necesitas una unidad energética para hacerla funcionar.



Ve de nuevo hacia los barriles y avanza por el túnel de la izquierda.



Cruza el puente corriendo mientras los láser no están activos.



Examina la puerta que está cerrada para ver dónde termina la misión.



Baja las escaleras.



Examina el cuerpo que hay en el suelo. Descubrirás que se trata de Kiefer.



Busca en su cuerpo la unidad energética de información.



Vuelve de nuevo a la maquina de fusión e introduce la unidad energética.



Acciónala y dispara, verás cómo...



... eres perseguido por un robot.



Evita al *roboz* corriendo hacia la derecha sin mirar atrás.



Escapa por el túnel...



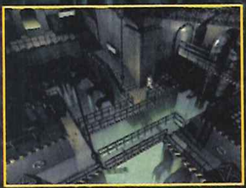
... y, a continuación, súbete en la vagoneta.

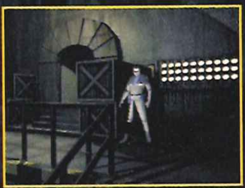


Una vez a salvo, completarás la misión.



El pentagrado


Dirígete hacia la puerta que hay al otro extremo de la pantalla...


... y escóndete tras las cajas. Cuando llegue el robot...


... espera que este se de la vuelta y síguele de forma que no te vea.


Dentro de la sala de recarga introduce la mina EMP en un punto de luz azul.


Escóndete de nuevo tras las cajas...


... y observa cómo hace efecto la mina sobre el robot.


Acércate al robot que está cargando, con el fin de atraerlo hacia la mina.


Recupera la mina.


Y sal de la habitación hacia el pasillo.


Entra por la puerta de la derecha.


En este lugar te encontrarás con dos guardias... que no deben advertir tu presencia.


Entra en la otra habitación, donde verás una silla eléctrica.


Regresa de nuevo al pasillo y entra en la otra habitación.


Examina la celda que hay más cercana a la cámara.


Allí te encontrarás a Alexandra, la hija de Tolstov.


Tras la conversación, vete hacia el final del pasillo anterior y examina la puerta.


Regresa al lugar de la celda y pregunta a Alexandra...


... para liberarla, avisa al guardia y espérale tras unas cajas que hay en el pasillo.


Cuando llegue el guardia, avanza hacia él sigilosamente y golpéalo en la cabeza.


De esta manera podrás entrar por la puerta que antes estaba cerrada.


En la nueva estancia hay dos puertas: una de ellas solo la podrás abrir con un pase.


Entra por la que está abierta y recoge la llave de la alcantarilla.


Sube a la planta superior por las escaleras.

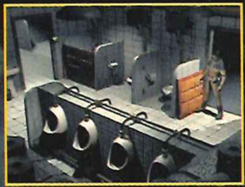

Allí no debemos utilizar nuestro arma ya que haríamos saltar la alarma.


Sal por la puerta que hay en el centro de la pantalla.


Y habla con el oficial que te encontrarás. No intentes pasar por debajo del arco, pues detecta la pistola y salta la alarma.


Sube las escaleras que llevan a la primera planta. Inmediatamente sonará la alerta y tendrás que bajar de nuevo las escaleras.


Habla de nuevo con el oficial, que te remitirá al de guardia para desactivar la detección automática de armas.

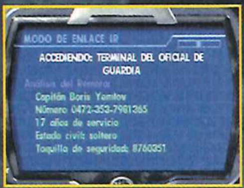

Ve en busca del oficial de guardia que está en los servicios. Habla con él y sal por la puerta de la izquierda.


Encontraras un tablón con el nombre de los oficiales.




Sal por la puerta de la derecha: hay un terminal donde usar el Remora para buscar información sobre el oficial de guardia.


Vete por la puerta de la izquierda hacia la sala de reuniones.



Allí encontrarás el nombre del oficial de guardia. Investiga de nuevo sobre él. Ve a la habitación donde se encuentran las taquillas...

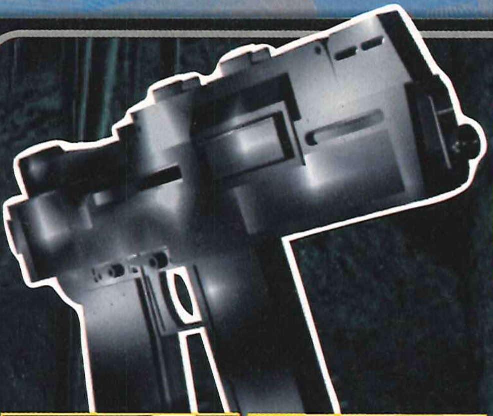

... y al fondo descubrirás la taquilla que debes abrir. Ya tienes el pase para abrir la puerta que encontraste cerrada.


Dirígete a la planta inferior usando las escaleras.



Usa la tarjeta para entrar en esta nueva sala. Usa el Remora en el...


... panel de control: ya tienes acceso para desactivar el detector de armas.





Regresa de nuevo a la planta superior.



Una vez allí, sube por las escaleras del fondo.



Ya arriba, lárgate por la puerta de la izquierda.



Haz caso omiso al personaje que aquí te encuentras y entra por la otra puerta hacia los servicios.



En el techo verás una escalera...



Usa la llave de la alcantarilla para poder bajarla.



Utilízala para subir al almacén.



Sal de esta habitación por la otra puerta.



Y dirígete a las puertas dobles que hay al otro lado del helipuerto.



En esta habitación examina la rejilla del suelo.



Por ésta verás una secuencia en la que se produce una importante conversación entre Nagarov, Lukyan y Chi.



Tras la conversación vuelve a los servicios e ignora al contable en la siguiente habitación.



Sal de allí y en la siguiente sala vete por la puerta de la derecha.



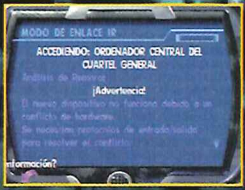
Mata al oficial que te encontrarás...



... y entra en la oficina donde se produjo la conversación.



Diríjete hacia el servidor principal, donde tendrás que instalar unos protocolos.



Tras instalar los protocolos verás que se produce un conflicto de hardware.



Sal de esta sala por la puerta de la derecha.



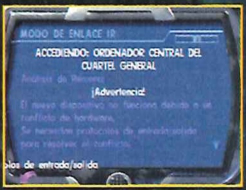
A continuación sigue por la puerta de la izquierda.



Y en este lugar habla con el programador.



Este dejará los protocolos correctos en tu Remora.



Vuelve de nuevo a la oficina para cargar los protocolos en el servidor principal.



Sal de allí por la puerta de la derecha y sigue por la que hay de frente.



Entra por la puerta de la izquierda.



Y ahora hazlo por la que se encuentra a la derecha de la pantalla.



Entra en esta habitación e intenta sacar del ordenador el disco duro... pero no podrás.



Así que tienes que volver a la planta inferior y disparar a los tres oficiales de la entrada del edificio.



Entra por la puerta que hay a la derecha y pregunta al técnico sobre cómo puedes extraer el disco duro.



Te dirá que busques en los cajones, junto a la puerta, una herramienta.



Vuelve de nuevo a la planta de arriba y extrae el disco duro.



De este modo acabas tu misión... por el momento.



El mes que viene os traeremos el final de esta aventura que, *entre pitos y flautas*, nos tiene absolutamente enganchados. ¡¡¡Ay, madre que se me hiela la sangre!!!

Star Lancer

Todas las naves y misiones



En la pantalla de presentación, mientras pulsamos **Ctrl.**, debemos escribir **potato**...



... y aparecerá en la parte superior izquierda **M1**, indicando la misión en la que te encuentras.



Así, por ejemplo, si escribimos **24** nos largaremos directamente a la fase numero ídem –última del juego–...



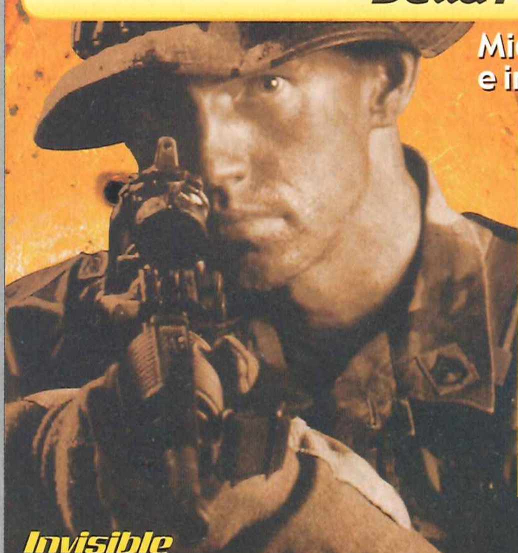


Pulsando **Shift +** alguna de las teclas de función –F1, F2, F3...– podrás elegir entre todas las naves de «Star Lancer».

Disfruta de las naves más potentes...

Tecla	Modelo de nave
F1	Predator
F2	Naginata
F3	Grendel
F4	Crusader
F5	Coyote
F6	Mirage IV
F7	Tempest
F8	Patriot
F9	Wolverine
F10	Reaper
F11	Shroud
F12	Phoenix

Delta Force 2



Mientras juegas pulsa **ñ** e introduce los siguientes códigos:

Modo Dios



Escribiendo **thetrooper** serás inmune a todo.

Invisible



Con **stilllife** te conviertes en un soldado invisible.

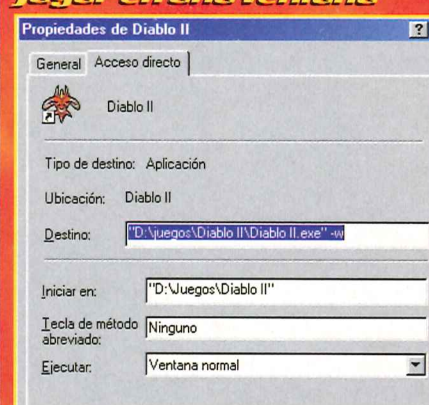
Todas las armas



Introduciendo **sunandsteel** recargas todas las armas...

Diablo II

Jugar en una ventana



Para poder ejecutar «Diablo II» en una ventana sólo debes editar las propiedades del acceso directo que tienes en el escritorio y escribir...



... C:\Diablo 2\Diablo II.exe -w en Destino. De esta manera podrás ejecutar el juego en una ventana.

Jagged Alliance 2

Para activar los trucos necesitamos tener instalada la versión 1.06 o superior

Trucos en la pantalla táctica



Mantén pulsado Ctrl. y escribe GABBI. Ahora verás un mensaje en pantalla confirmando la activación de los trucos.



Si pulsas ALT + O acabarás con todos los enemigos del sector.



Con ALT + T teletransportarás a tu personaje a la casilla seleccionada.



Pulsando ALT + R recargarás el arma de tu personaje.



Con Ctrl. + U todos tus personajes recobrarán la energía perdida.

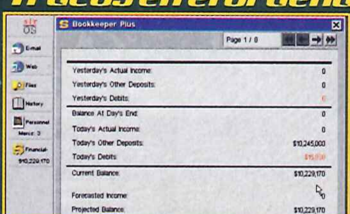


Pulsando ALT + K crearás una gran nube de gas.

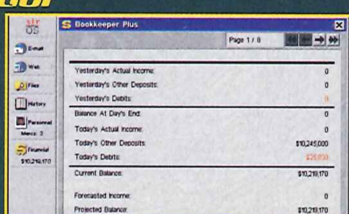


Y, finalmente, pulsando ALT + 5 convertirás a tus personajes en unos asquerosos bichos.

Trucos en el ordenador



Pulsando + incrementarás tus fondos en 100.000 $...



Y pulsando – disminuirás esta cifra en 10.000$...

Freespace 2

Para activar los trucos sólo tienes que teclear www.freespace2.com mientras juegas.



Ahora aparecerá un mensaje en la pantalla que dice *cheats enabled*.



Ahora, mientras juegas, mantén pulsado ° al escribir los códigos:



° + K termina automáticamente con tu objetivo.



I te convierte en invulnerable.



Con W conseguirás munición infinita.

Barco Pirata Volition



Mientras juegas escribe arrrrwalktheplank. ¡Verás aparecer un enorme galeón!...



... que tiene los rostros de los programadores escondidos.



Porsche Challenge

Todos los coches



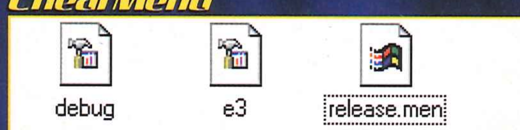
Según la versión que tengas podrás adquirir todos los coches escribiendo como nombre allporsche.



Ahora puedes disfrutar de todos los coches escondidos en el juego.

Shadowman

Cheat Menu



Dirígete al directorio DATA\SCRIPTS\MENUS\ENGLISH donde están estos tres archivos: E3.MSC, DEBUG.MSC, y RELEASE.MSC

```
Microsoft(R) Windows 98
   (C)Copyright Microsoft Corp 1981-1998.

C:\WINDOWS>d:

D:\juegos\shadowman\data\scripts\menus\english>dir

 El volumen de la unidad D es LA NOVENA
 El número de serie del volumen es 3940-3AEB
 Directorio de D:\juegos\shadowman\data\scripts\menus\english

.              <DIR>        20/07/00  11:16 .
..             <DIR>        20/07/00  11:16 ..
MENUDEF  MSC        12.194  01/03/99  15:23 menudef.msc
DEBUG    MSC        12.194  20/07/00  11:43 debug.msc
E3       MSC        12.194  20/07/00  11:42 e3.msc
RELEASE  MSC        12.194  20/07/00  11:43 release.msc
RELEAS~1 TXT        12.194  20/07/00  11:51 release.men.txt
         5 archivos         60.970 bytes
         2 directorios       2.478,89 MB libres

D:\juegos\shadowman\data\scripts\menus\english>rename release.msc release.men
```

Renombra RELEASE.MSC por RELEASE.MEN y un nuevo menú de cheats aparecerá en el juego. ¡TODOS LOS TRUCOS!

Manager de liga



Activar trucos



Comienza una partida e introduce los siguientes códigos como si fueran tu nombre. Si lo has hecho bien aparecerá en la parte inferior de la pantalla una frase referente al truco.

Actualizar el estadio



Para actualizar tu estadio en un día y no tener que estar esperando meses hasta que se terminen las obras, introduce Quick Dry Cement, y a continuación pon tu nombre...

En buena forma



Si lo que deseas es tener siempre a tu plantilla al cien por cien, introduce Witch Doctor y los jugadores que se te lesionen se recuperarán en un solo día. ¡Prácticamente magia!

Partidos lluviosos



Para jugar siempre sobre mojado, introduce Wet Wet Wet y todos los partidos en los que compitas serán pasados por agua.

Comprar jugadores



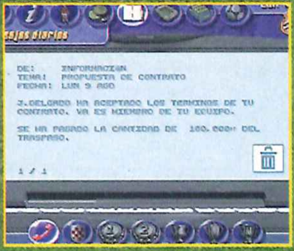
Si estás harto de pagar una *pasta inmoral* por el fichaje de un jugador, introduce North And South y, ofrezcas el dinero que ofrezcas, el futbolista aceptará tu oferta.

Ganar todas las competiciones



Para proclamarte campeón de todas las competiciones, introduce Ivor Invincible y ganarás todos y cada uno de los partidos que disputes.

Más dinero



Para comenzar el juego con *mucha pasta* introduce King Midas y comenzarás la partida con la nada despreciable cantidad de 125.000 millones de ptas.

Guilty Gear



Vestimenta alternativa



Pulsa Cuadrado, Triángulo, Círculo o X en la pantalla de selección de personaje.



Y el personaje que elijas tendrá una vestimenta alternativa muy bonita...

24 Horas de Le Mans

Prototipo BMW



Para introducir estos códigos, entra en la opción *introducir nombre* debajo de la opción menú. Teclea POHLIN...



... para descubrir el BMW Motor Sport prototipo.



BattleTanx: Global Assault

Activar trucos



Introduce los códigos que te vamos a dar en la pantalla de *Código Entrada*.

Elegir nivel





Para poder jugar en el nivel que más te guste de todo el juego, introduce BCKDR. ¡Todo tuyo chaval...!

Consigue los blindados





Si lo que quieres es tener a tu disposición toda la flota de blindados que ofrece el juego, introduce THRTN y elige tu *bestia parda*.

Todas las armas





Para disponer de todas las armas que nos ofrece el juego, introduce SRTHMB como código y olvídate de recoger *items*.

Medievil 2

Todos los trucos

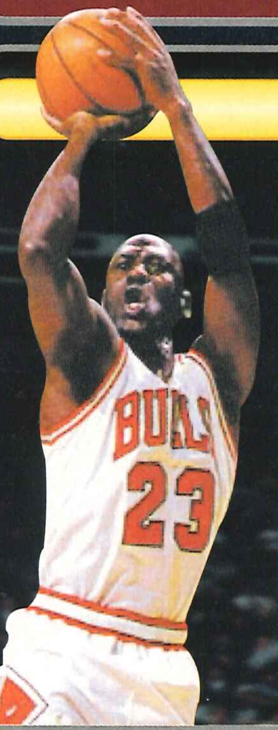


Mientras estás jugando, mantén L2 y pulsa Izquierda, Arriba, Cuadrado, Triángulo, Derecha, Círculo, Arriba y Cuadrado...



... para descubrir un menú de trucos en el que podrás ponerte vida infinita, todas las armas, pasar de nivel, dinero infinito...

NBA Live 2000



Activar trucos



Introduce los siguientes códigos en la pantalla de cargar jugador si quieres que te funcionen.

Larry Bird



Para jugar con Larry Bird, debes introducir CELTICS como nombre y PRIDE como apellido.

Robert Parish



Para jugar con Robert Parish, debes introducir CELTIC como nombre y CHIEF como apellido.

Isiah Thomas



Para jugar con Isiah Thomas, debes introducir BAD BOY como nombre y Zeke como apellido.

Dominique Wilkins



Introduce HIGH como nombre y LIGHT como apellido.

Desactivar jugadores





Después, para tenerlos en el juego, debes entrar en la pantalla de *activar legendarios*, seleccionar el baloncestista que quieres tener y pulsar el botón X.

Street Skater 2

Cambiar equipación



En la pantalla de selección de personaje, mantén pulsado L1, L2, R1, o R2...

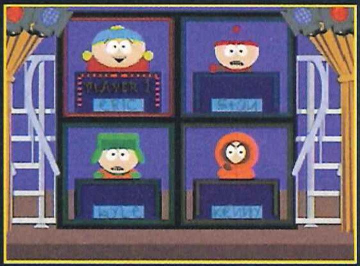


... y la ropa de tu *skater* será distinta.

Nivel Trick .... L1, Cuadrado, Izquierda, Izquierda, R2, Izquierda, R, Izquierda
Todas los monopatines... Círculo, Círculo, Cuadrado, Círculo, Cuadrado, Cuadrado, Círculo, R1
Todos los personajes........ Izquierda, Izquierda, Círculo, Círculo, L2, Cuadrado, Derecha, R2
Todos los circuitos..... Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Círculo, Círculo, R1, Cuadrado
Desbloquear todos los vídeos R2, R2, L1, L2, L1, R1, R1, R1

South Park Chef´s Luv Shack

Evitar preguntas



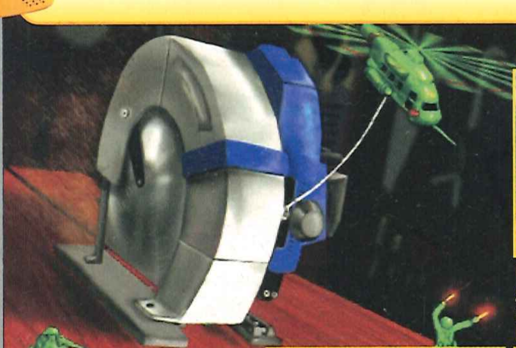


Para desbloquear todos los *minijuegos* de este título sin tener que acertar todas las preguntas que te formulen, debes escoger a Cartman como tu personaje y, en la pantalla en la que decides el número de rondas, pulsar: Arriba, Arriba, Izquierda, Abajo, Arriba y Arriba.

Game Boy Color

Army Men

Todos los niveles





Introduce en el menú *password* las siguientes contraseñas y abrirás todos los niveles del cartucho.



Entra en la parte Alpine...



... Construction...



... y, finalmente, para acceder a Secure Region...



... introduce el *password* Mortero, Avión, Ametralladora y Avión.



Para acceder a Assault Prep...



... introduce Ametralladora, Tanque, Helicóptero y Jeep.



Para jugar en Patrol...



... utiliza la combinación Mortero, Mortero, Granada y Ametralladora.



Para entrar en Caution utiliza...



... Granada, Ametralladora, Helicóptero y Jeep.



Puedes pasear por Enter Town con Ametralladora...



... Helicóptero, Jeep y Ametralladora.



Para abrir las puertas de Find that Jeep...



... es Ametralladora, Avión, Jeep y Helicóptero.

Rampage World Tour

Desbloquear la opción dos jugadores



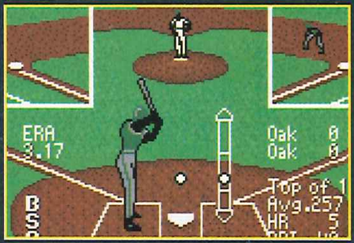
Para desbloquear la opción dos jugadores pulsa Select en la pantalla de opciones...

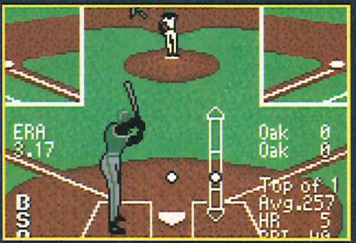


... e inmediatamente Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Abajo y Arriba. Podrás acceder fácilmente.

All Star Baseball 2000

Jugador invisible


Cuando tengas un jugador en una base, pulsa A treinta segundos y Arriba durante 13...


A continuación A, B, Arriba, abajo y START.

NFL Blitz



Jugar con los Emerysville Eclipse



Para jugar con los *Emerysville Eclipse*...



... utiliza como contraseña 00606744...



... en el menú *password*.

Juega con los Midway Blitzers



Para jugar con los *Midway Blitzers*...





... utiliza como *password* 06267545...



... en el mismo menú .

Super Star Team





Para comenzar el juego con los *Bills*...



... utiliza 75566677 como contraseña.



... en el menú *password*.



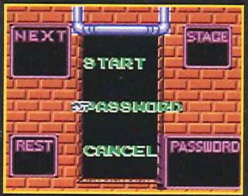
PacMan



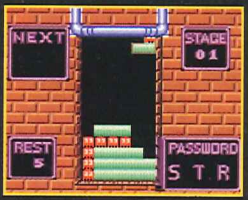
Todos los niveles



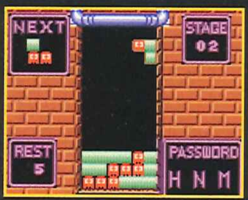
Escoge la opción *puzzle mode* e introduce...



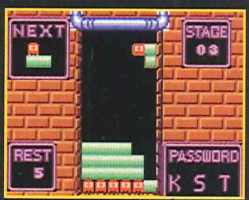
... los siguientes códigos en el menú *password*.



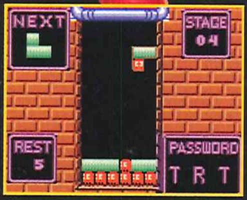
Nivel 1: STR



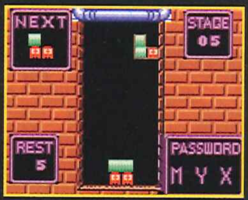
Nivel 2: HNM



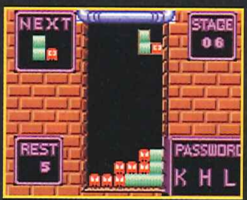
Nivel 3: KST



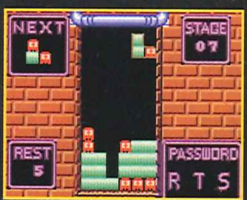
Nivel 4: TRT



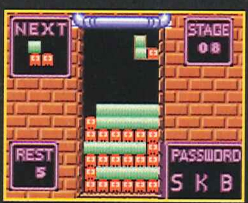
Nivel 5: MYX



Nivel 6: KHL



Nivel 7: RTS



Nivel 8: SKB

Nivel 9 .... HNT
Nivel10 .... SRY
Nivel20 .... MWS
Nivel30 .... WHT
Nivel50 .... WLC
Nivel86 .... DCR
Nivel97 .... PNN

Rats

Todos los niveles



En la pantalla de *password* introduce las claves:



Nivel 3: MMQ1DXXLT5



Nivel 4: C7CDSFVRTQ



Nivel 5: CW6F2FBLPG



Nivel 6: LBBWQVDJJR

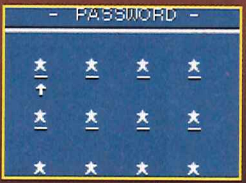
Nivel 7 ..... WRGSCD8QPN
Nivel 8 ..... BWBK8CBQQ4
Nivel 9 ...... 4XLG-WJRD3
Nivel 10 .... M1CS4YNKKW

Power Quest

Activar trucos



Introduce las siguientes combinaciones...



... en el menú *continue* para conseguir:

Todo el equipamiento

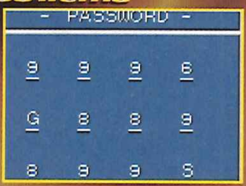




Nivel tres de ataque, *Super Part*, *Power Pack*, *Healing Pack* y 21890 créditos: PV9S, 040G, 0140.

Nivel 4 y todos los items

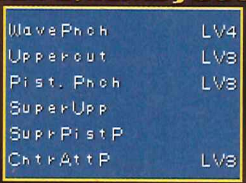




9996, G889, 899S.

Nivel uno parte cuatro, items y 9999990 créditos



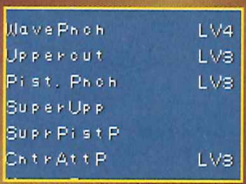




999.990 créditos y todos los *item*: XHP3, Z6P9, 5XQT.

Otros







Nivel cuatro de ataque, los *item* y 999.990 créditos: XHP3, Z6P9, 5XQT.

Harvest Moon

Mil dólares gratis



Cuando comiences el juego, ve hacia la mesilla junto a la cama y regístrala,...



... encontrarás 1.000 dólares.

Top Gear Pocket

Todos los coches y circuitos



Entra en el menú *password*...



... e introduce YQX%ZD.



Podrás disfrutar de todos los coches y circuitos.

Top Gear Rally 2



Introduce las siguientes combinaciones de botones en la pantalla de título.

Para conseguir 10.000 créditos debes pulsar L, Z, START, L y L. Si lo has hecho correctamente aparecerán unas letras en la pantalla.

Para conseguir una nueva vista pulsa Z, C-Derecha, L, Arriba y Derecha. Podrás ver el juego desde otra perspectiva.

Para desbloquear el modo alta resolución, siempre que tengas el Expansión Pak, pulsa C-Izquierda, C-Izquierda, izquierda, L y L. Ahora puedes disfrutar de la mayor calidad visual posible.



Conseguir el máximo de puntos en el modo campeonato, está al alcance de cualquiera. Sólo pulsando L, C-Arriba, izquierda, L y L conseguirás ser el *Master*.

Para que tu coche no sufra ningún daño al chocar, debes pulsar L, Z, Start, Arriba y Arriba.

Para reparar tu coche en carrera sin ningún tipo de ayuda, pulsa L, Z, R, L y Start. Ahora puedes reparar tu vehículo cuando te plazca.

South Park

Introduce los siguientes códigos en el menú de *Enter Cheats*:



Si escribes THEEARTHMOVED, escogerás el nivel que más te guste.

Teclea ASSMAN, y nadie te podrá tocar ya que serás invencible.



Escribe FATKNACKER y tendrás a tu disposición todo el arsenal del juego.

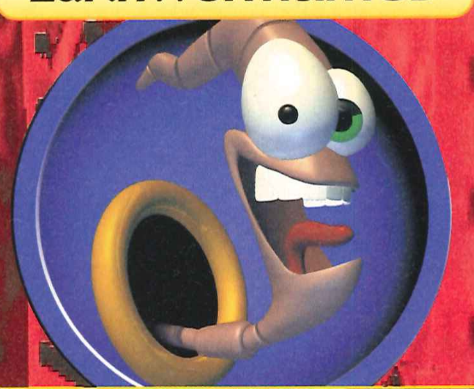
Teclea FATTERKNACKER y nunca más te quedarás sin balas.



Escribe OMGTKKYB y todos los personajes del juego estarán disponibles en el modo multijugador.

Teclea ELVISLIVES y el personaje del oficial Barbrady estará disponible.

EarthWorm Jim 3D





Para conseguir jugar con un *Earth Worm Jim* diminuto debes aguantar en la pantalla de título el botón Z para luego pulsar C-Arriba, C-Abajo e izquierda. Comienza una partida y verás que nuestro querido héroe ha disminuido de tamaño.

Re-Volt



En esta misma pantalla debes pulsar los botones: B, A, Z, Z, B, L, A y C-Arriba.

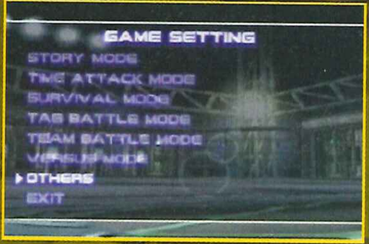
Si has introducido bien el código, oirás el sonido de una bocina. Ahora tienes acceso a todos lo vehículos del cartucho, así como a todas las pantallas de este simulador de coches de *radio-control*.

Dead or Alive 2

Selección de personajes 3D



Normalmente la selección de personaje se hace con un dibujo 2D...



... entra en el menú de opciones, en la opción *others*...



... y desactiva *Quick Selector*.



Ahora verás cómo el personaje es un fabuloso modelo 3D.

Pausa a pantalla completa



Pulsa X+Y en la pausa.



Verás la imagen totalmente limpia.

Artwork en CD



Introduce el GD-ROM en tu PC...



... y disfrutarás de seis salvajes fondos de escritorio diferentes.

NHL 2K

Wayne Greyzky



Crea un jugador llamado Wayne Gretzky y verás cómo aparece un bonito homenaje en la pantalla...

Tony Hawks PRO Skater

Modo cabezón



Haz una pausa y mientras pulsas L haz lo propio con X, B, Arriba, Izquierda e Izquierda.

Abrir todo



Pulsando L en la pausa, presiona B, Derecha, Arriba, Abajo, B, Derecha, Arriba, X e Y.

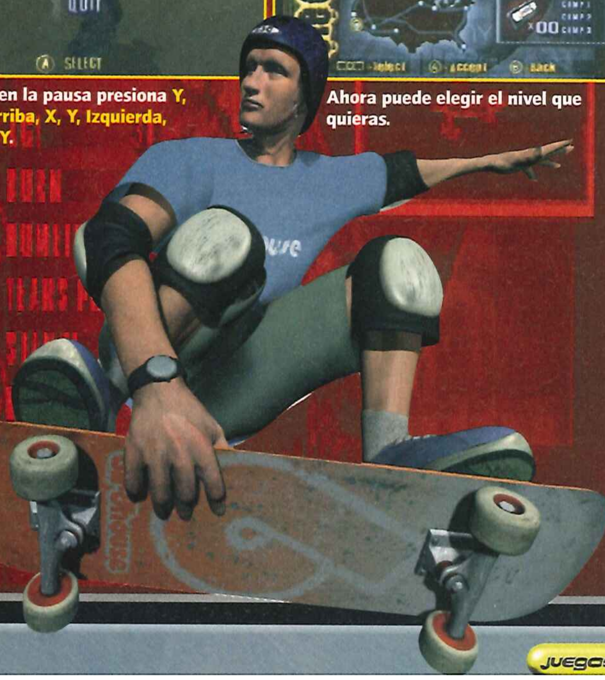
Seleccionar nivel



Pulsando L en la pausa presiona Y, Derecha, Arriba, X, Y, Izquierda, Arriba, X e Y.

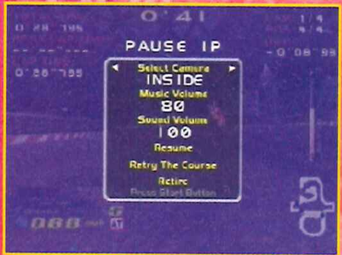


Ahora puede elegir el nivel que quieras.



4 Wheel Thunder

Pausa sin marcadores ni menús



Pulsando X + Y en la pausa...



... podrás disfrutar de una pausa sin ningún tipo de marcador o menú.

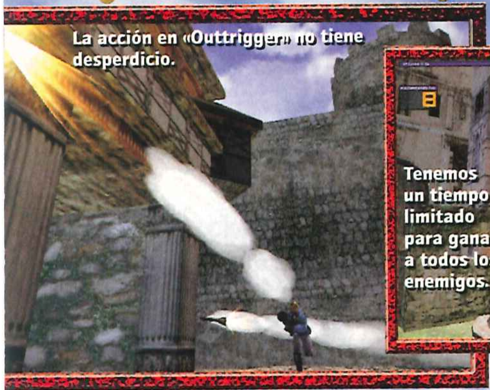
Tres nuevos coches



Si completas el modo *Championship, Arcade e Indoor*...



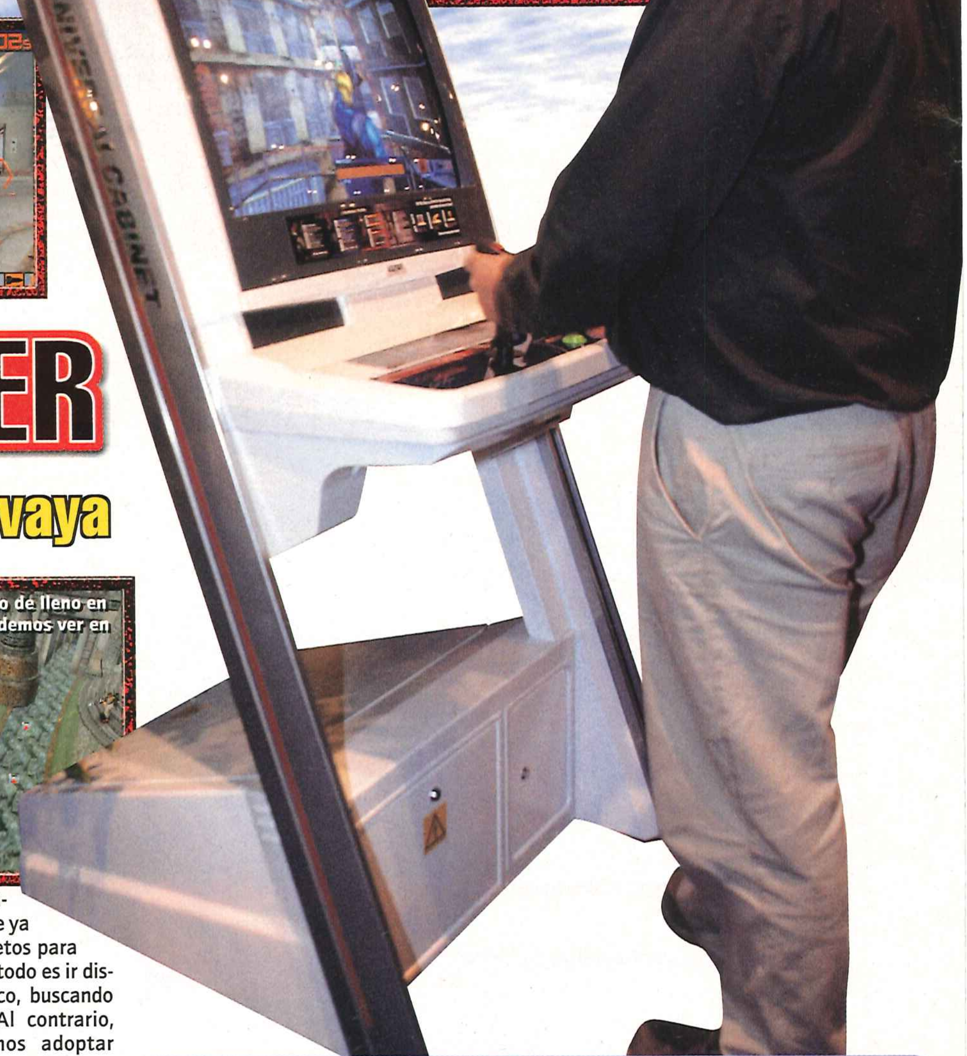
... disfrutarás de un coche *extra* por cada modalidad completada.


La acción en «Outtrigger» no tiene desperdicio.


Tenemos un tiempo limitado para ganar a todos los enemigos.


Podremos subirnos en un *jet pack* para cazar a esos perros de presa.


Contamos con diferentes armas para luchar en las arenas.



¿Acción 3D por parte de AM#2? Vaya, vaya, esto tiene muy buena pinta. ¡Andá! pero si encima va a salir en Dreamcast... ¡estamos de enhorabuena!


Los efectos de explosión serán impresionantes... ¡viva «Outtrigger»!

OUTTRIGGER

Tralla y metralla por donde vaya

Si algún día vemos una recreativa con una pegatina de SEGA enorme y con el logo de AM#2 por todos lados, no debemos pensarlo ni un segundo y acercarnos, ya que lo más posible es que se trate de «Outtrigger». Y es que actualmente, este famoso equipo de desarrollo interno de Sega se está saliendo. En preparación están la cuarta parte de la mejor saga de lucha de la historia –«Virtua Fighter»– y la continuación de aquel divertido juego de coches llamado «Outrunners». Pero lo mejor de todo es que esos proyectos van a correr sobre placas Naomi... igual que el juego que nos ocupa.
¿Qué significa esto? Pues que lo más probable es que salgan para nuestra querida Dreamcast del alma... ¡Toma ya!
Desarrollado por la gente que hizo «Fighting Vipers» hace unos añitos, «Outtrigger» es un juego de acción en 3D tipo «Quake» donde la perspectiva es en tercera persona y la estrategia a la hora de cazar a nuestros enemigos es mucho mayor que en el compacto de id Software. Los escenarios tendrán una importancia relevante ya que están *hasta arriba* de objetos para esconderse y no todo es ir disparando a lo loco, buscando sangre fresca. Al contrario, también podemos adoptar posiciones de francotirador y ver cómo caen bajo nuestra lluvia de balas. Otro dato importante que debemos destacar es que Sega nos da la posibilidad de jugar en una maravilloso modo *Death Match* con otros tres amigos si el muebles está conectados mediante el cable *link* correspondiente. Divertido, con mucha acción y difícil como pocos, «Outtrigger» muy pronto estará en Dreamcast. Hasta entonces... ¡snif!

Nacho


¡Vaya pasada! Hemos acertado de lleno en el blanco. La trayectoria la podemos ver en la pantalla.


Hay cuatro personajes para elegir...


Los escenarios están realizados de una forma asombrosa. ¡Cuidado que explota!


Los desniveles en los escenarios debemos usarlos con picardía.

No me pises que llevo Trackball



AM#2 ha devuelto a los recreativos un arma de control muy antigua: el *trackball* (3), que aparece junto con una palanca (1) y un botón de salto (2) para un manejo excelente que, ciertamente, cuesta horrores hacerse con él.
La palanca la usaremos para apuntar a nuestros enemigos. Ésta, tiene un par de botones que se utilizan como disparo normal y arma especial. El botón de salto sirve para... ¿pegar saltos? ¡Efectivamente!, así sorprenderemos a nuestros enemigos. Finalmente, *el trackball* mueve a nuestro personaje por todo el escenario. La figura del hombre pulpo, por fin, resucitada por gentileza de AM#2...

Listas de éxitos

Por sistemas

Playstation

1. Resident Evil 3: Nemesis — Capcom
2. Colin McRae Rally 2.0 — Codemasters
3. F1 2000 — EA Sports

Nintendo 64

1. Perfect Dark — Nintendo/Rare
2. Pokémon Stadium — Nintendo
3. Donkey Kong 64 — Nintendo/Rare

Game Boy Color

1. Pokémon Rojo y Azul — Nintendo
2. Ready 2 Rumble — Acclaim
3. Warioland 3 — Nintendo

Dreamcast

1. RE Code Veronica — Capcom
2. Chu Chu Rocket! — Sega
3. Crazy Taxi — Sega

PC

1. F1 2000 — EA Sports
2. Diablo II — Blizzard
3. TZar — Infinite Loop

Nuestro nº 1



Resident Evil 3: Nemesis

Cada mes que pasa nos quedamos más sorprendidos al abrir vuestras cartas: ¡¡¡otra vez «Resident Evil 3: Nemesis» en primera posición!!! Pero amigos, ¿qué es lo que os da este juego? No sabemos si son las curvas de la señorita Valantine o que os encanta el miedo, pero una vez más Resident Evil está en el número uno...

Por países

País	Nº	Juego	Compañía
E.E.U.U.	1	Diablo II • PC	Blizzard
Japón	1	Final Fantasy IX• PSX	Squaresoft
Inglaterra	1	Pokémon Yelow Pikachu Ed. • GBC	Nintendo

Vuestro Top 10

↑ Sube — ↓ Baja — Se mantiene → — Nueva entrada N

Nº	Juego	Compañía	Sistemas	Tendencia
1	Resident Evil 3: Nemesis	Capcom	PSX	→
2	Perfect Dark	Nintendo/Rare	N64	N
3	RE Code Veronica	Capcom	DC	N
4	Pokémon Stadium	Nintendo	N64	N
5	Colin McRae Rally 2.0	Codemasters	PC, PSX, DC	↓
6	F1 2000	EA Sports	PC, PSX	N
7	Diablo II	Blizzard	PC	N
8	TZar	Infinite Loop	PC	↓
9	Wario Land 3	Nintendo	GBC	N
10	Pokémon Rojo y Azul	Nintendo	GBC	↓





















Vida *on-line*

Hola amigos de J&C tengo un par de dudas que espero sean aclaradas:
– Pensé en comprarme un *RPG on-line*, concretamente el «EverQuest», pero al leer en la revista que no estaba traducido y que era OBLIGATORIO pagar una cuota mensual, me encontré con la llegada de «Diablo II» y las preguntas:
– ¿Está traducido?
– ¿Es obligatorio pagar una cuota mensual como en «EverQuest»?
Gracias.

Anónimo (Galicia)



Antes de contestar tus preguntas, debemos darte la razón con eso de que «EverQuest» está en inglés... pero en cierto modo, su condición *on-line* lo hace más hispano que otros desarrollos parecidos.
Y esto es así porque en «EverQuest» convivimos dentro de una comunidad de jugadores españoles que se distribuye –mayoritariamente– entre las cofradías Diablos de Hispania y los Exploradores de Norrath. De este modo es perfectamente factible jugar *sin tener ni papa* de inglés. Otra cosa es que no consideres rentable pagar todos los meses *dos taleguitos*...
– Efectivamente, la maravilla de Blizzard está traducida y doblada a nuestro idioma.
– NO, así de simple y claro. En «Diablo II» la única *pasta* que te vas a dejar es la de las llamadas que realices al conectarte a Internet.

Desesperado

Estoy como loco buscando el «NBA in the Zone 2000» y la verdad es que no sé si ha salido al mercado español... ¿Se puede saber cuándo estará a la venta?

Luis Paz (Madrid)

Pues tienes mucha suerte amigo Luis, ya que este genial juego para PlayStation está desde hace unos días a la venta en cualquier tienda especializada o gran almacén.

PS2 en España

Soy un fiel seguidor de la revista y tengo un par de preguntas:
– Quisiera saber el precio aproximado que tendrá la PlayStation2 en España y si los juegos de PSX serán compatibles con la primera.
– Me gustaría saber también si van a sacar el *chip* para PS2 y cuánto valdrá.

Luis Jarrea (Castellón)

Hola amigo, agradecemos tu fidelidad a la revista.
– En la rueda de prensa del E3, Sony Computer Entertaiment nos confirmó que PlayStation2 costará 69.900 ptas. En la misma rueda de prensa y durante todo el E3, Sony se esforzó por dejar claro que TODOS los juegos de PlayStation serán compatibles.
– Lo mejor que podemos decirte sobre cualquier *chip* es que la modificación del hardware que nos venden conlleva la pérdida de la garantía en caso de averías. Además, LA PIRATERÍA ES DELITO...

¡Estoy hecho un lío!

Tengo la PlayStation desde hace tres añitos y estoy muy contento con ella. Resulta que llevo tiempo leyendo los comentarios que habéis hecho sobre la PS2 y estoy hecho un lío. Primero decís que es una maravilla, pero después del reportaje del E3 comentáis que no es para tanto. Estoy pensando en comprármela, pero no sé si me merece la pena pagar casi 70.000 ptas...
– ¿Fecha de salida de «Rayman 2» de PlayStation?

Miguel Ángel Múgica (Madrid)

Un consejo Miguel: aunque la PS2 sea totalmente compatible con la PlayStation te recomendamos que no te deshagas de ella.
Vamos a ver, PlayStation2 es una grandísima consola: su hardware es muy potente y tecnológicamente no tiene nada que envidiar a nadie. El problema es que son los juegos los que hacen que una máquina sea buena o mala y, salvando los lanzamientos de Namco –más nombre que calidad–, lo que vimos en el E3 no convenció a nadie. Es más, algunos juegos parecían simples desarrollos de PlayStation con un toque técnico ligeramente depurado. Además, las quejas de los desarrolladores sobre su complicada programación aumentó las dudas.
Esto que te contamos son impresiones de primera mano, hechos y realidades que debes contrastar tú mismo cuando PlayStation2 llegue a España. Ya sabes: juega, compara y quédate con la opción que más te guste. Y es que en este tipo de luchas, los principales beneficiarios somos nosotros: los jugadores.
Sobre «Rayman 2» para PlayStation... ¿vamos, a qué esperas para comprarlo que ya está en las tiendas?

Recomendaciones a *tutiplén*

Me acabo de comprar una Dreamcast y soy un entusiasta de los juegos de lucha y carreras. Sé que en el mes de Agosto saldrá el «Dead or Alive 2» y un mes más tarde el «Metropolis Street Racer» y el «Ferrari 355 Challenge». Me gustaría que me aconsejárais:
–¿«Soul Calibur» o «Dead or Alive 2»?
–¿«Ferrari 355 Challenge» o «Metropolis Street Racer»?

Vicente Gómez (Palma de Mallorca)

Enhorabuena por tu Dreamcast.
– Aunque no lo creas todos son diferentes. «Soul Calibur» es mucho más arcade que «Dead or Alive 2», mientras que éste es más táctico y difícil de aprender. Los dos títulos son maravillosos.
– «Ferrari 355 Challenge», para que te hagas una idea, es INFINITAMENTE más complicado de jugar que cualquier otro título que hayas probado en tu vida: hay que medir las curvas, conocer la máquina y el coche hace muchos trompos si lo revolucionas. Sin embargo, «Metropolis Street Racer» es mucho más arcade.



¡Escríbenos!

No lo dudes más, envía tus cartas a:
Juegos & Cía.
C/Pedro Teixeira nº8 5ª planta
28020 Madrid
Indicando en el sobre: Consultorio Técnico

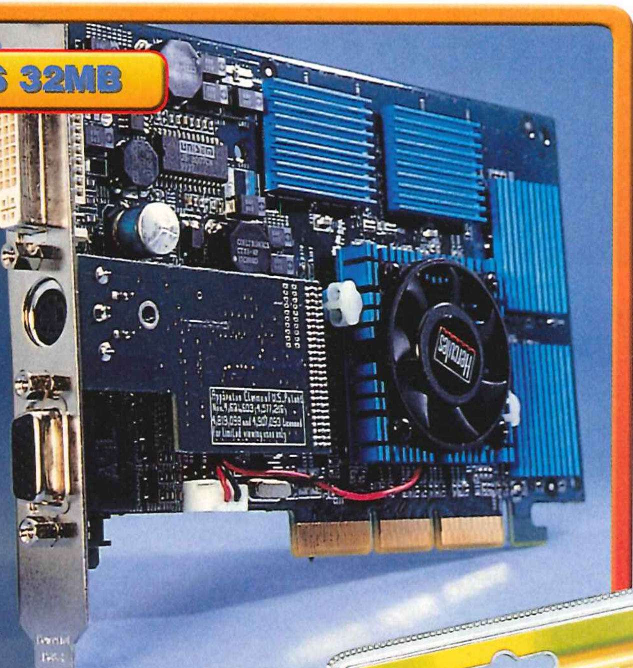
También podéis enviar vuestros correos electrónicos a:
ctecnico.juegos&cia@hobbypress.es

Los accesorios del verano

Tarjetas gráficas de ensueño, *packs* irrepetibles para nuestra pequeña GBC, mandos de PC y PSX, ¿se puede pedir más? Sí, que las tiendas de *todo a 100* se integren en el sector para poder disfrutar de estos periféricos por *una libra*... más o menos.



3D Prophet II GTS 32MB



Guillemot siempre se ha caracterizado por ofrecer lo mejor de lo mejor, y su nueva apuesta consiste en un tarjetón gráfica que roza casi en lo increíble. Con sus 32 MB de memoria, su capacidad para mover más de 25 millones de triángulos por segundo y 1,6 *Gigatéxeles* por segundo, augura resoluciones salvajes y un número de *frames* –fotogramas– muy elevado. Pero además de todo esto, *la 3D Prophet II* cuenta con un *chip* independiente que se encarga de todos los efectos de iluminación, liberando al porcesador principal de ese engorroso curro.
Sus 67.990 ptas. puedan echar para atrás a más de uno, pero claro... jugar con un programa a 1280x1024 sin que tiemble el mundo es un placer que, al menos una vez, debemos probar. ¡Snif, snif!

PSX Challenger Pad

Logic 3 nos ofrece un nuevo pad con el que podemos disfrutar en nuestra PSX del gran abanico de posibilidades que nos ofrece.
Además de estar equipado con diez botones independientes de disparo, posee una valiosa opción de *Dual Shock* con la que nos temblarán hasta las orejas. Por si esto fuera poco, Logic 3 ha diseñado el pad en ocho colores diferentes, para que todos nos sintamos más felices. También incluye opción de *turbo* para que al pulsar los botones no nos dejemos la piel en el intento.
Tambien le han *cascado* dos palancas direccionales analógicas –como las del mando original de Sony–, en las que podemos descansar los dedos en momentos relax.
Su precio es increíblemente saludable, y ronda las 3.990 ptas. del ala. Una buena opción.



Master Pack y Road Pack

El Master Pack está dotado de todo lo que le hace falta a tu GBC para que no te deje en la estacada: una bolsa de viaje, una batería para más de 15 horas de autonomía, un adaptador de corriente, una lupa de luz, un cable *link*, un cordón tranparente para colgarlo al cuello y un pequeño *pack* para suplir la cruceta por un stick. Mientras, el *Road pack* nos ofrece: luz, una bolsa de viaje, batería para 15 horas y un adaptador de corriente normal y otro para el coche. 5.990 ptas. c/u.





Worm Light

Por unas módicas 1.990 ptas. podemos disfrutar de una fuente de luz blanca inagotable y sin consumo de pilas, ya que la poca energía que gasta la recibe directamente de la máquina. Podemos disfrutar de este genial periférico en cuatro colores: violeta, naranja, azul o verde. Por este precio no se puede pedir más: visión nocturna en cualquier posición y sobre cualquier superficie puesto que encima no tenemos ni si quiera que gastarnos la paga en pilas. Eso sí, en las instrucciones no dice nada de si funciona mejor sobre colchones de espuma, agua, plumas o látex...

Game Pad Maxifire G-09D Force

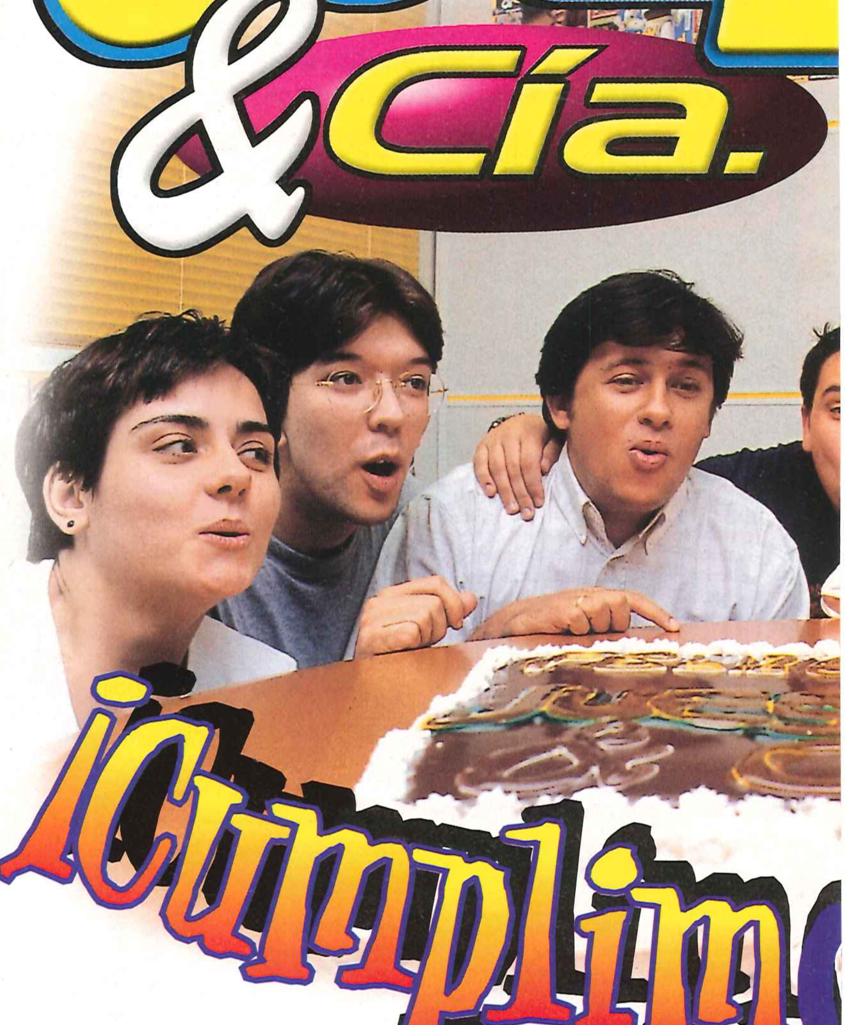


UMD lanza el nuevo Game Pad Maxifire G-09D Force para PC. Diseñado para todo tipo de manos, este nuevo pad está dotado de diez botones configurables que podemos programar desde el *software* que UMD ha puesto a nuestro servicio.
El mando está dotado con un motor que genera los efectos de fuerza, lo que permite sentir los disparos en primera persona... como debe ser.
Es preciso y muy manejable, además da sensación de robustez y su precio ronda tranquilamente las 6.750 ptas.

Así hacemos JUE… & Cía.

Seguro que alguna vez os habéis preguntado eso de "¿cómo se las arreglarán éstos para hacer una revista tan bonita?". Bien, pues aún a riesgo de que nos copien, y con motivo de nuestro PRIMER ANIVERSARIO, hemos decidido abrir nuestras puertas al mundo para desvelar uno de los secretos mejor guardados...

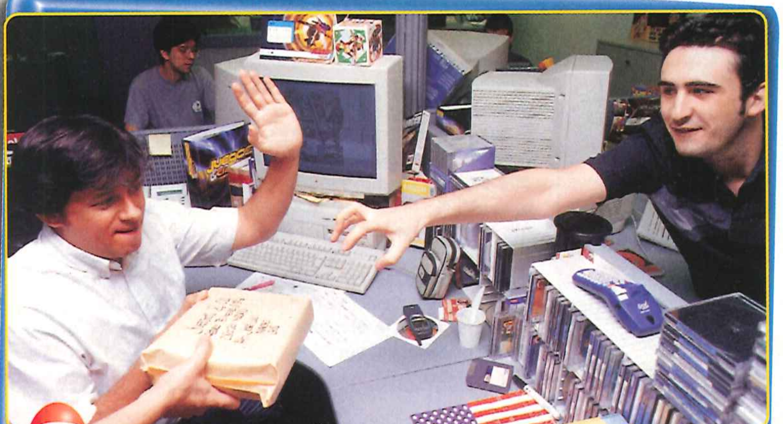




¡Cumplim…

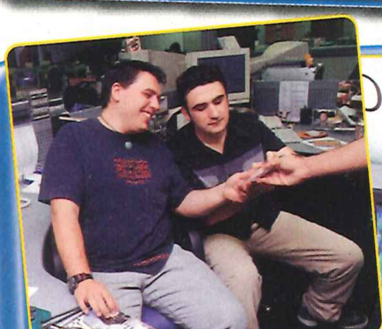
1 Recibimos un paquete...

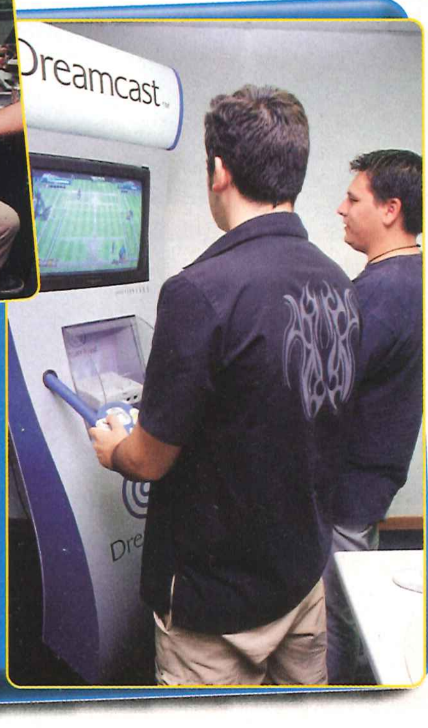
Se llama Sonia y es la que habla con vosotros cuando nos llamáis –los redactores y maquetadores siempre están durmiendo–. Además, si llega algún paquete de una compañía, lo primero que hace es cogerlo en vilo para ver si pesa mucho.
Si el bulto sobrepasa los cuatro o cinco kilos no lo duda: se lo da a José Luis porque a lo mejor son dulcecitos que llegan directamente de Suecia. En este caso, un mensajero no identificado ha traído un paquete con varios juegos.



2 Crece la expectación: ¿de qué juego se tratará?

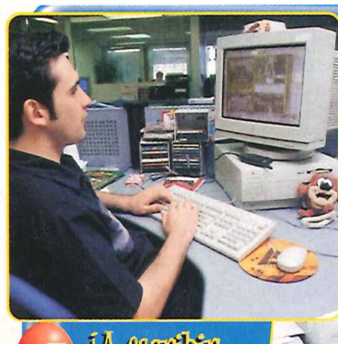
Efectivamente, Sonia deja el paquete en manos del responsable de redacción que, hábilmente, tiene que deshacerse de la presencia de elementos extraños que intentan ser los primeros en jugar con lo que llega. El paquete no tenía remitente y en su interior José Luis pudo encontrar dos tabletas de chocolate Milkibar y un CD con una súper novedad llamada...

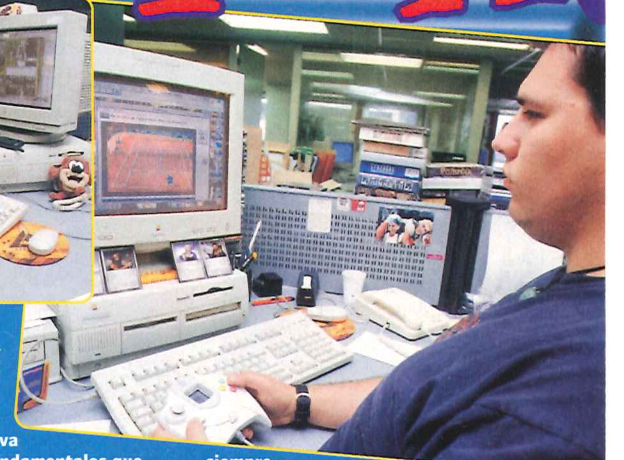




3 Llega lo más duro... ¡A trabajar!

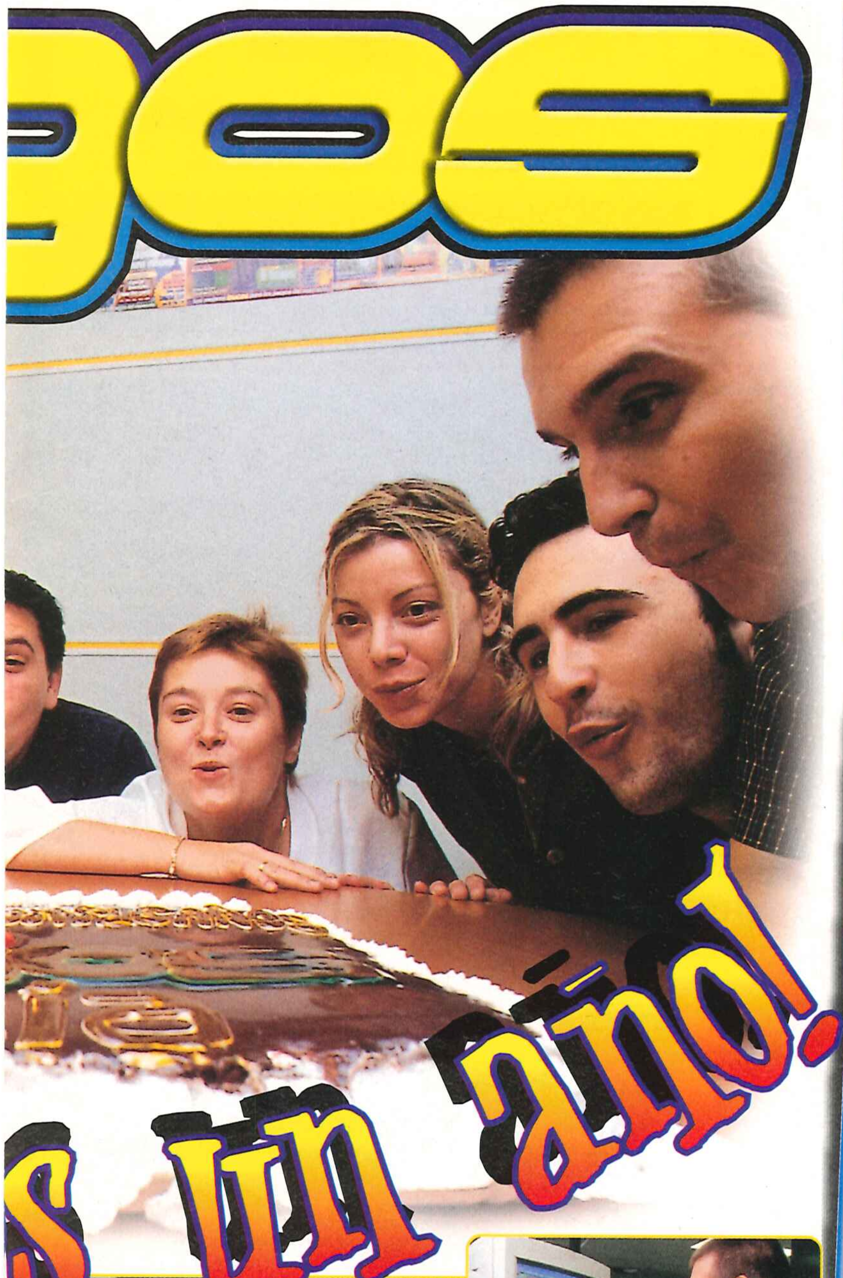
... ¡VIRTUA TENNIS! Rápidamente, José Luis reparte *marrones* y entrega el videojuego a los dos *expertos* del lugar: Gustavo y Nacho son condenados a jugar con él hasta exprimir todas sus posibilidades. Con todo el dolor de sus corazones, los dos reporteros se dirigen al mueble de Dreamcast para trabajar un rato.





4 ¡A escribir y sacar fotos!

El proceso de *testeo* del videojuego conlleva una serie de pasos fundamentales que obligatoriamente han de darse para obtener una equilibrada nota y valoración. Después de jugarlo en modo A, B, C y D –es decir, mirando a la televisión, de espaldas, a un lado y a otro– Gustavo se pone a capturar las pantallas con ayuda de su ordenador Macintosh –el pobre cree que es un PC mejorado–. Esas imágenes son las que véis en las páginas de la revista y, como siempre, tienen una calidad inmejorable.
Nacho, por su parte, abre el procesador de textos y empieza a escribir la sabia crítica que debe alumbrarnos a todos. Sus principales fuentes de inspiración son internet, los mensajes de texto de su teléfono móvil y las tarjetas de visita que le dan las relaciones públicas de algunos garitos y discotecas de Salamanca. Ya tenemos los textos y las pantallas...



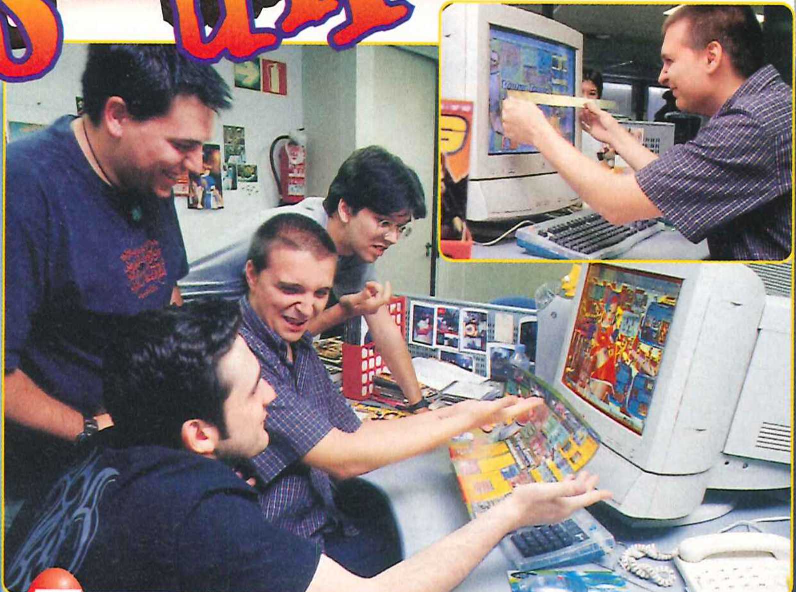


6 A corregir los textos...
Una vez que los maquetadores mezclan sabiamente los textos de Nacho con las imágenes de Gustavo, le toca el turno a José Luis dar algo de sentido a todo. Diccionario en mano, se introduce en las profundas palabras de Nacho e intenta poner orden a tanto *bamos*, *ormigas*, *jugavilidad*, *habeces* y demás acentos que huyen despavoridos. Fijaos en Nacho al fondo, ¡está a punto de *sobarse*!



7 ¡Qué bonita nos ha quedado!
Una vez que hemos terminado la revista –y con la reserva de cafés de la máquina–, llegan los *ferros* –Nacho el primer día, cuando le dijimos que los traían, se subió a una silla– y analizamos pormenorizadamente cada página para ver que no se han colado fallos. Además, es el momento ideal para echarse en cara esas derrotas en el «ISS PRO» o para pensar en el número siguiente.

Juegos & Cía. Sortea: 5 Suscripciones gratuitas de 6 meses a Juegos & Cía.
Bases en la pág. 90



5 Entran en escena los verdaderos artistas...
... por lo que pasamos al departamento de maquetación. David –el del poco pelo– y Carlos –el cegatón–, son los encargados de colocar con ayuda de la Diosa Fortuna los elementos en las páginas. En la fotografía podéis ver la maqueta de «Space Channel 5» mientras es criticada abiertamente por Gustavo y Nacho. Arriba, David aparece midiendo la distancia real que hay de un lado a otro de la página, "por si acaso me paso y le pegan el tajo en mitad de un dibujo". *[sic]*

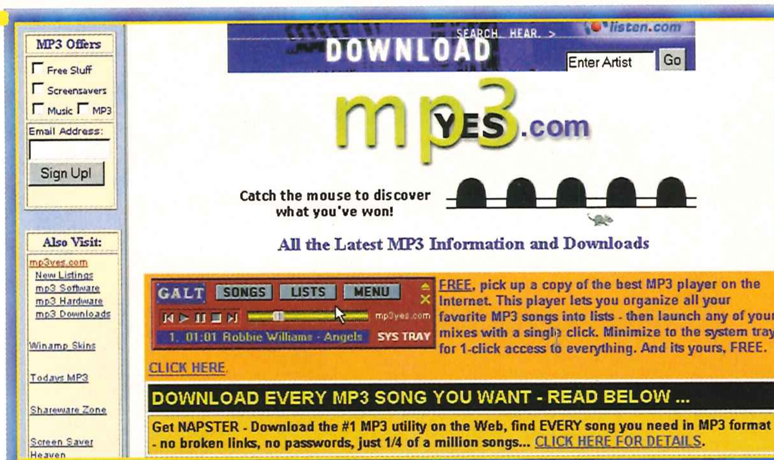
El hermanito polaco...

Efectivamente, Juegos & Cía. es la PRIMERA revista 100% española que cuenta con una réplica exacta más allá de nuestra fronteras.
Y, ni cortos ni perezosos, nos hemos largado a Polonia a enseñar lo que sabemos hacer por aquí y... ¡parece que les ha gustado mucho!
Tanto es así, que el primer número estará en los quioscos polacos cuando leáis estas líneas. Por cierto... ¿alguien sabe cómo se llama exactamente nuestro hermanito? Sin duda, es el mejor regalo de cumpleaños que podíamos tener ¿no?



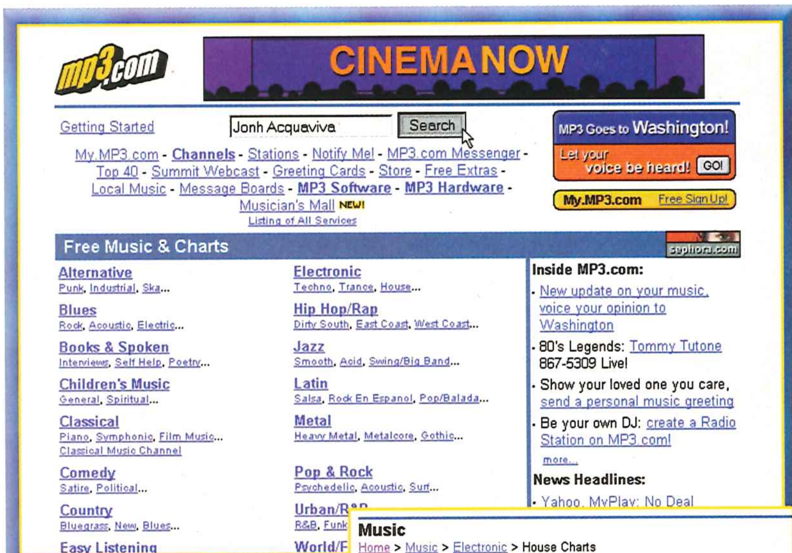
Música en la Red

¿Queremos música? ¿De todo tipo? apunta las siguientes direcciones de Internet, abre el navegador y encuentra el mejor *musicote* de toda la red... ¿qué no?



WWW.MP3YES.COM

Es casi, casi un portal de tendencias para jóvenes. Foros sobre la legalidad de los mp3, reproductores, más de 1.000 *skins* para descargar y una cantidad bastante alta de música para escuchar en nuestro ordenador. Los autores suelen ser de los conocidos, por lo que antes de bajarnos las canciones nos advierten que si queremos disfrutarla nos compremos el disco o, en caso negativo, borremos el tema descargado. Si lo que queremos es encontrar archivos mp3, www.mp3yes.com cuenta con *motores* de búsqueda de lo más variado y, lo mejor de todo, es que casi nunca fallan.





WWW.MP3.COM

Estamos ante una de las páginas más importantes sobre descargas de mp3 que existen. Navegando por sus *links* encontraremos todo tipo de estilos que van desde el *Metal* más duro hasta el *Jazz* más *acid*, pasando por una selección fantástica de archivos *mp3* sobre Salsa, *Funk* o *Soul*. Si lo que nos interesa es la música electrónica, www.mp3.com cuenta con miles de mp3 de *Dejotas amateurs* con los que bailar *hasta las tantas* de la madrugada. Su sección de *House...* ¡buuuuf!, maravillosa.

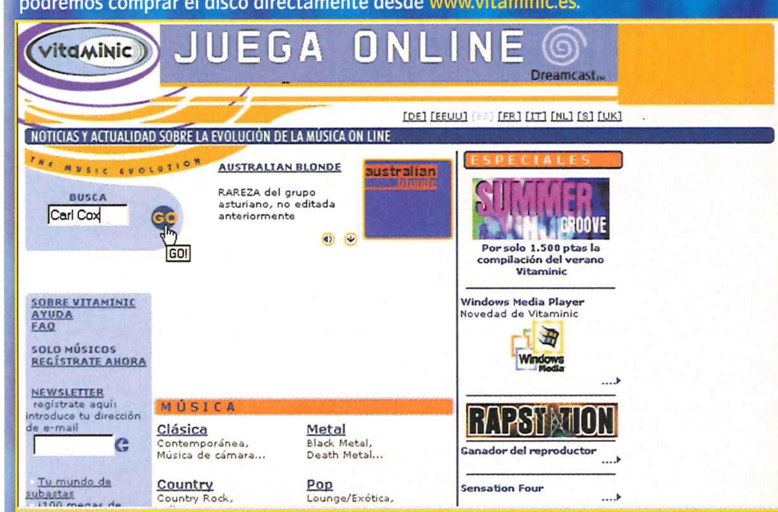
WWW.EPITONIC.COM

Al igual que www.vitaminic.com, la página *web* que nos ocupa permite comprar música vía internet. Autores de todo tipo y una cuidada selección de estilos para una página en la que encontraremos también descargas de vídeos de los artistas más conocidos o contemplar una sesión, concierto o entrevista con sólo hacer un *click*.
Si queremos escuchar la radio, www.epitonic.com nos da la posibilidad de hacerlo con sólo descargarnos un simple programa que nos conecta con varias emisoras internacionales... así de fácil.



WWW.VITAMINIC.ES

Página en completo castellano, con una selección de música bastante amplia de la cual hay que destacar la selección de autores españoles. Básicamente, esta *web* es una forma de conocer a grupos que están empezando pero que disponen de discos de gran calidad y a un bajo precio. Es simple: elegimos un tipo de música, echamos un vistazo a los grupos que hay, seleccionamos una canción, la guardamos en nuestro ordenador y, si nos gusta, podremos comprar el disco directamente desde www.vitaminic.es.



WWW.MP3.ES

Página muy recomendable donde la cultura musical se entremezcla con las descargas de los mejores temas. Por un lado tenemos las noticias de las discográficas con un montón de información y por otro es posible comprar todo tipo de discos y DVD a un precio bastante interesante. Y para rematar la faena del todo, con sólo pulsar un botón entraremos en una sección donde podemos ver conciertos y festivales que se van a celebrar en nuestro país... Si lo que realmente queremos es escuchar música, www.mp3.es dispone de varios canales organizados por estilos y autores con auténticos temazos. ¡*P'adentro*!



Juegos & Deporte



Sega sabe que eso de los deportes de riesgo *tira mucho* a los que estamos sedientos de emociones fuertes. ¡Al ataquerrrr!

SEGA Extreme Sports

¡Maldita bici! ¡No tiene frenosssss!


Con la bicicleta tendremos que tener mucho cuidado.


Los efectos de luz son impresionantes.


Con el ala delta tendremos unas bonitas vistas.

Seguramente, si nos preguntan a cualquiera de la redacción que si practicamos algún deporte extremo, responderíamos que sí, que hemos batido records de estancia continuada en sillón confortable, levantamiento de pastilla para la alergia o duración de una discusión con un maquetador...


¡No!, no consiste en pinchar todos los globos.

Pero si nos pregunta que si hemos subido en parapente, si hemos bajado una larga pendiente en una tabla sobre la nieve, si hemos cruzado una zona volcánica con un *kart* o si damos saltos de más de cinco metros con la *bici*... también responderíamos que sí, porque Sega nos ha preparado un título en el que debemos hacer todo esto y mucho más en una frenética carrera contra el reloj y los demás participantes.

Pero esto no es un fenómeno nuevo. El género de los deportes de riesgo lleva dándonos en la cabeza con un montón de títulos desde hace algunos añitos, y ha sido ese éxito el que ha llevado a compañías como Sega a lanzarse a la arena de este visitado territorio.


¿Cómo? ¿pero si no hay nieve? ¿Cómo lo consigue?

En breve será posible disfrutar de esta maravilla que nos permitirá dirigir un *quart*, una bicicleta de montaña, una tabla de *snowboard* o un ala delta remolcada por una avioneta. Y todo esto con un desarrolllo que ha sido estudiado al máximo para no complicarnos en exceso y cuidando, sobre todo, el apartado técnico/visual.

Y es que tanto los efectos de luz como las texturas, las animaciones y los personajes muestran un nivel de detalle a prueba de bombas –como podéis comprobar–.

Esperamos con ansia este título que nos hará pasar ratos de diversión eterna...

Gustavo


Aparca la Jaca que vas a volar.

¿Quién da más?

Dave Mirra Freestyle BMX • PSX



No podía faltar a la cita un campeón de algo con sus piruetas y sobre una impresionante bicicleta. Y es que esta disciplina ha levantado un gran número de seguidores en muy poco tiempo. Pues bien, Dave Mirra –como lo que llevaban los Reyes Magos– protagoniza un lanzamiento que tiene muchas y variadas disciplinas y un nivel gráfico que intenta emular a la realidad.

Ducati • PSX



Si algo se ha considerado como un deporte extremo desde los tiempos de nuestros abuelos es el motociclismo: ya que conducir una de estas *Jacas* a todo gas por la carretera siempre ha sido, a parte de extremo, peligroso. Este título nos da la posibilidad de conducir motos de los 50 en circuitos *carreteriles* de curvas y hormigón armado hasta los dientes..

SNC Cross Champ. Racing • PSX

Crave está preparando todo un bombazo para Dreamcast y PlayStation: y consiste en trepidantes carreras de motos de nieve de 500, 600 y 700 centímetros cúbicos por ocho circuitos distintos con todo tipo de condiciones metereorológicas. Además tendrá el aliciente de incluir un editor de circuitos muy chulo y sencillo.





Britney Spears sólo cantará en Barcelona

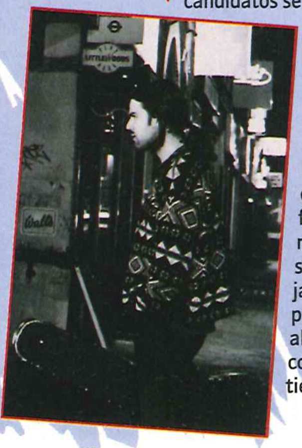
Los *fans* españoles de Britney Spears están de enhorabuena y de *enhoramala*. De enhorabuena porque la cantante ha incluido nuestro país en la gira europea de otoño. De *enhoramala* porque el ombligo más sexy del pop sólo ofrecerá un concierto por estas tierras: el 22 de octubre en el Palau Sant Jordi de Barcelona. Aunque todavía falta mucho tiempo para la cita, no te confíes; las entradas ya están a la venta, y dicen los organizadores que se están comprando a buen ritmo, así que, si esperas a última hora, te arriesgas a tener que pagar un precio más caro a los reventas.

Alejandro Sanz no veranea

Aunque haya estado viviendo en Miami, el veraneo no ha existido este año para Alejandro Sanz. Fuera había playas, sol y palmeras, pero el cantante español ha estado encerrado en los estudios Hit Sound Factory Criteria grabando su nuevo disco. Titulado "El alma al aire", se edita simultáneamente en medio mundo en septiembre.

El triunfador de los Grammy latinos no será Español

Ya se conocen los candidatos a ganar las múltiples categorías de los premios Grammy Latinos y ya se puede afirmar, sin ningún género de dudas, que el triunfador de la ceremonia de la gala de entrega que se celebrará el 15 de septiembre en Los Ángeles (USA) no será español. Quienes acaparan cuatro o más nominaciones son Marc Anthony, Carlos Vives, Juan Luis Guerra, Shakira, Fito Páez, Santana, Maná, Luis Miguel, Caetano Veloso, Ibrahim Herrer, Alejandro Fernández, Gloria Estefan, La Ley y Jaguares.



¿Y qué pasa con los artistas españoles? Que sólo Ketama y Tomatito aspiran a llevarse más de un premio, y que la lista de candidatos se escribe en menos que canta un gallo: Café Quijano, Juan Carlos Calderón, Rosario, Bunbury, Jarabe de Palo, Hevia, Carlos Núñez, Miliki y Plácido Domingo. A éstos nombres habría que añadir los que compiten en la categoría de flamenco, donde acaparamos la lista de finalistas (se supone que es porque los japoneses todavía graban pocos discos de este género, algo que seguramente se corregirá con el paso del tiempo).

"Music", Nuevo disco de Madonna



El 18 de septiembre, de forma simultánea en todo el mundo, se pone a la venta "Music", el nuevo álbum de estudio de Madonna, del que durante el verano se ha podido escuchar como adelanto la canción que da título al disco. La chica más lista del pop sabe cómo hacer las cosas, y se ha rodeado de productores de moda (Mirwais, William Orbit), músicos competentes...; hasta las fotos del libreto del CD son obra de un profesional que no para de llevarse premios, Jean-Baptiste Mondino, y lo mismo podría decirse del director del videoclip de "Music", Jonas Akerland. La maquinaria se ha puesto en marcha, pensado está también el escándalo de turno que tanto ayuda en la promoción del disco, incluso la mimada selección de entrevistas que la diva ofrecerá a los medios de comunicación de todo el mundo que mejor sirvan a sus planes. Todo es importante para conseguir convertir en un éxito internacional la nueva colección de canciones (brillante pop electrónico para bailar) de Madonna.

El patriotismo de los descerebrados

Entre los numerosos participantes en el concierto "Rock & Tipo" celebrado en Madrid se encontraba el grupo gibraltareño Melon Diesel. Y entre el público había un puñado de descerebrados que demostró su "patriotismo" (reivindicando la españolidad de "La Roca") tirando objetos a la banda, uno de los cuales abrió una herida en la cabeza del bajista. Por suerte sólo fue un pequeño susto que se arregló con unos puntos de sutura.



Guano Apes, el lado irónico del grunge

Ha tenido que ser una banda alemana (con la fama de serios, aburridos y cuadriculados que tienen los germanos) quien haya puesto una sonrisa irónica a los sonidos *grunge*, *post-grunge* o como quieran los sesudos críticos llamar a la música de Guano Apes. La banda liderada por Sandra Nasic –se ha podido comprobar en su disco más reciente, "Don´t give me names", y en los conciertos que ha ofrecido este año en España–, ha dado con la clave para distorsionar guitarras sin que el ánimo se ponga llorón.

Kiss, la canguro y la discriminación racial

Gene Simmons, de Kiss, y su esposa contrataron a una canguro para que cuidara de sus hijos y, de paso, hiciera tareas del hogar. Un buen día, la empleada, de origen hispano, llevó a la pareja a los tribunales, acusando a los famosos de discriminación racial y pidiendo una jugosa indemnización económica. Ahora, un juez ha dictado una sentencia desestimado las pretensiones de *la tata*, y la saneada cuenta corriente del matrimonio ha suspirado aliviada. Más de uno ha dicho que no era para tanto, al menos si se compara con la inquietante historia de "La mano que mece la cuna".



TITAN A.E.

Aventuras animadas de ciencia ficción

Titán A.E." es una película de dibujos animados y ciencia ficción; la trepidante aventura intergaláctica de unos seres humanos que viven sin patria y sin hogar, el planeta Tierra ha sido destruido, y acosados por unos malignos alienígenas, los Dreg.

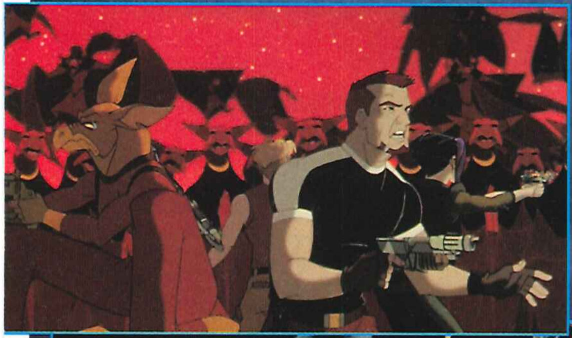




EL 80% DE LAS IMÁGENES... GENERADAS POR ORDENADOR

Sin los ordenadores no hubiera podido existir una película como "Titán A.E.", cuyo principal argumento para atraer al espectador reside en la fuerza de los efectos especiales, el impacto de sus numerosas escenas de acción y en la capacidad para alucinar con los ambientes, diseños y colores del Universo y los planetas en los que los protagonistas viven sus espeluznantes aventuras.

Aproximadamente el ochenta por ciento de las imágenes del largometraje han sido generadas por ordenador. ¿Y cómo es posible distinguirlas de las que han sido dibujadas a mano? En líneas generales, las primeras (las vistas del espacio, las armas, las naves, los Drej) son tridimensionales, mientras que las segundas (la tripulación de la nave Valkiria) sólo cuentan con dos. Y ha sido precisamente la mezcla de ambas (sin que el resultado final fuera una morcilla mal emplastada), lo que más quebraderos de cabeza ha dado a los realizadores del filme. Gracias a esta mezcla entre las creaciones nacidas de la mano del ser humano y las inventadas con el ratón, ha sido posible montar escenas auténticamente espectaculares como la destrucción del Planeta Tierra, el viaje entre cristales de hielo o la persecución en el planeta Sesharrim.



LOS DREJ, UNOS ASESINOS SANGUINARIOS

Como ocurre tantas y tantas veces, los malos acaban siendo más atractivos que los buenos para el espectador. Los *protas* son guapos y valientes, pero llaman poco la atención porque al fin y al cabo representan a unos seres humanos que ya hemos visto muchas veces en el cómic, la literatura o el cine. Sin embargo, los malos, los Drej, son diferentes: seres de una inteligencia muy evolucionada, asesinos sanguinarios, sin rostro, transparentes y que recuperan instantáneamente una mano aunque se la arranquen de cuajo.



Textos: Santiago Erice

Noticias

"La tormenta perfecta", Algo más que cuatro gotas

En "La tormenta perfecta", sobre el barco de pesca del protagonista caen algo más que cuatro gotas. La furia de la naturaleza se desata con la espectacularidad que únicamente es capaz de conseguir el cine: las olas crecen y crecen, las nubes descargan lluvia en aluvión, los truenos repican con más fuerza que las tracas valencianas, ninguna película de terror ha mostrado relámpagos tan inquietantes. Seguro que los elementos que derrotaron a la Armada Invencible de Felipe II (aunque los modernos historiadores aseguran que la famosa frase atribuida al rey español es falsa) se parecen a los de esta película dirigida por Wolfgang Petersen y protagonizada por el *corteinglesero* George Clooney, Mark Wahlberg y Diana Lane.



"Mi perro Skip" El mejor amigo del niño

Más que un perro, Skip es *Superdog*. Gracias a él, Willie, el niño solitario protagonista de la película hace amigos, ríe y se divierte, crece, se corre unas cuantas aventuras... ¡Cualquiera hubiera querido tener un colega así! Y a falta de can, buena puede ser una velada que transcurra sin más trascendencia que ver "Mi perro Skip", una comedia para todos los públicos, siempre y cuando no se siente al lado un alcalde que se pase toda la *peli* quejándose de lo guarra que está la ciudad por culpa de las cacas de estos seres de cuatro patas.



Jackie Chan en el Oeste

Después de años y años de desprecio de las salas cinematográficas españolas, parece que las *pelis* de Jackie Chan encuentran un hueco en las pantallas nacionales. Ejemplo es "Shanghai Kid. Del Este al Oeste", donde el karateka favorito de la comedia viaja al *Far West* para rescatar a una bella princesa. El resto del argumento ya es conocido por los seguidores de Chan: chistes fáciles a mogollón y técnicas orientales de lucha para partirse la mandíbula de risa.

Juegos & Cía Sortea:

10 Colecciones de 6 pósters de Digimon



Bases en la pág. 90

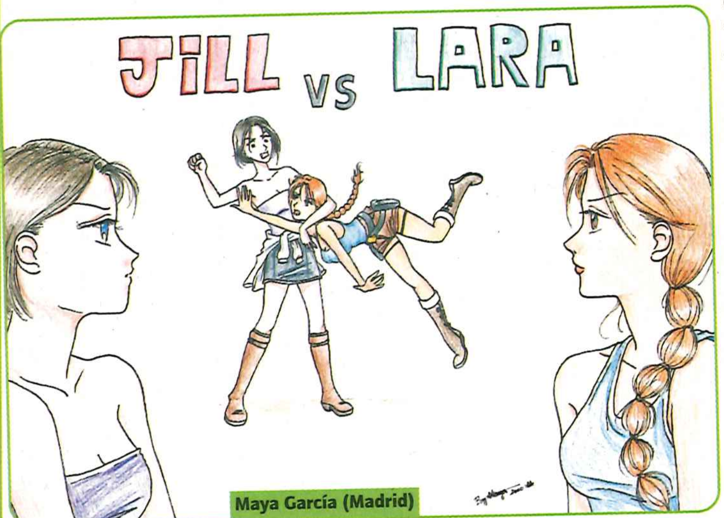
Las páginas del Lector

El periodo estival es un buen momento para echarse unas risas con Las Páginas del Lector ¿no? Este mes: Dibujos, Pikachu a lo grande, Gran Hermano en Half Life y publis de 3dfx...

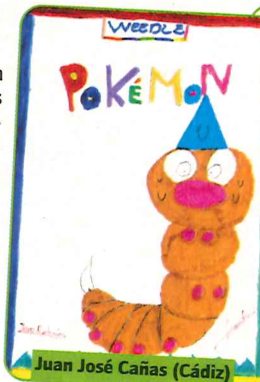
Los Maestros del Pincel

El momento vacacional parece que no os ha sentado nada mal. La cantidad y calidad de los dibujos recibidos este mes nos ha puesto muy difícil las cosas a la hora de decidirnos. Sin embargo, después de muchas horas reunidos hemos elegido a Maya García por su fantástico dibujo de *Jill vs Lara*, donde podemos ver en exclusiva a dos luchadoras de lo más sexy. El resto de los dibujos se reparten entre Pokémon, Pokémon y Pokémon.

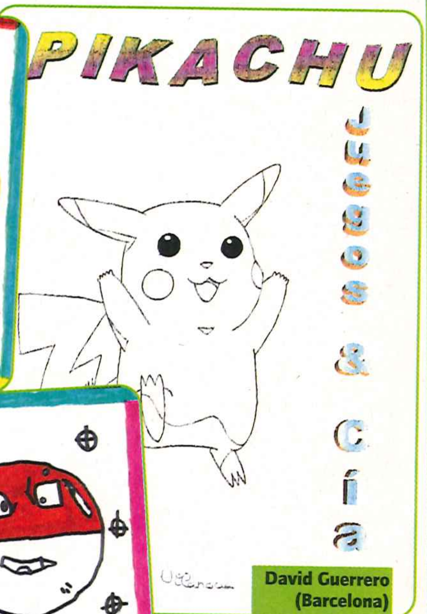
El gusano Weedle y la bola Voltord de los hermanos Juan José y José Antonio Cañas son dos maravillas pintadas con acuarela que muestran los mejores momentos de estos dos peligrosos Pokémon. Para el final dejamos a nuestro Pikachu de turno... David Guerrero ha sabido mezclar de forma magistral el lápiz y la informática para este dibujo. ¡Enhorabuena!



Maya García (Madrid)



Juan José Cañas (Cádiz)



David Guerrero (Barcelona)



José A. Cañas (Cádiz)

Joy y Stick

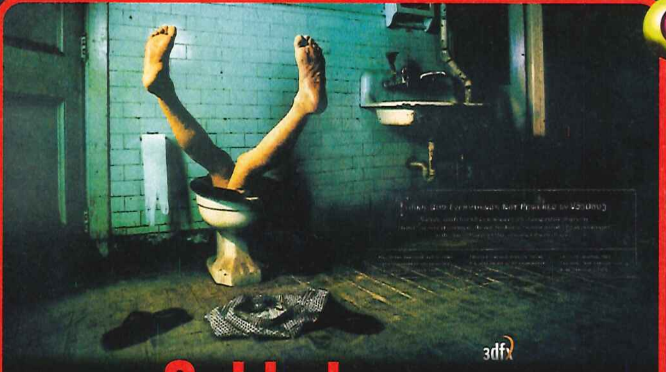
Isidro+Roger



Pikachu visita la redacción

Vaya sorpresón nos llevamos al ver aparecer por la puerta a nuestro ratón favorito: Pikachu. Con su simpatía habitual, todos los que trabajamos en Hobby Press fuimos a recibirlo a empujones ya que no entraba por la puerta. Este ejemplar de Pokémon único mide más de metro ochenta y tantos, pesa unos 150 kg. y no se le entiende nada de lo que dice cuando habla. No está mal para un simple roedor ¿eh?
Como prueba esta foto: aquí vemos a Quique –*compi* de Micromanía– tratándole de rodear con los brazos sin conseguirlo.



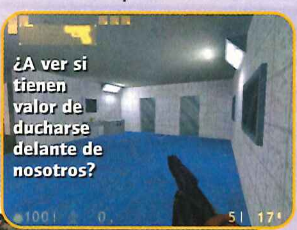


Cuidado con la aceleración 3D

Ojeando la prensa extranjera nos hemos encontrado con esta interesante publicidad de la compañía 3dfx. Directa como pocas, en esta doble página podemos ver realmente sorprendidos cómo un *water* se traga literalmente a su pobre usuario.
Al echar un vistazo a la página podemos leer –en inglés–: *Thank God Everything´s Not Powered By Voodoo5*, que más o menos viene a significar: "Gracias a Dios no todo está potenciado por Voodoo 5. Original ¿eh?
Así que mucho cuidado con el *water* de vuestra casa, no sea que os pase lo mismo que al pobrecillo de la foto.
Esto es sólo un ejemplo de lo que se puede encontrar fuera de España, pero desde Juegos & Cía. os animamos a enviar lo que se os pase por la cabeza: que si publicidad creada por vosotros, que si dibujitos... ¡TODO! lo recibiremos con los brazos abiertos, e intentaremos publicarlo en estas páginas... ¡Avanti!

Más Gran Hermano

Como sabéis, son muchos los jugadores que, además de pegar tiros a todo lo que se mueve en los típicos juegos de acción 3D –llamados *shooter* por los cursis–, se esmeran en recrear escenarios que editan con utilidades muy potentes.
Pues bien, uno de esos genios no ha tenido otra idea que *currarse* la casa de Gran Hermano para incorporarla al catálogo de partidas multijugador del magistral «Half-Life» de Sierra. En este *nuevo* escenario, tomamos el papel de enemigo acérrimo del show de televisión y, arma en mano, entramos a saco para destrozar todo lo que nos encontremos.
Por el momento, el esfuerzo creativo sólo ha llegado al decorado y los muebles, ya que los personajes –Ismael, Koldo, Ania, Vanesa, Jorge, Iván, Israel...– todavía no aparecen ni como espectadores de nuestra sangría. Pero es curioso ¿eh? ¿Que lo queréis conseguir? Pues lo tenéis por los muchos sitios de internet con mapas de «Half-Life».


¿A ver si tienen valor de ducharse delante de nosotros?


Con este escenario, podemos visitar estancias que no aparecen en el programa de televisión.


Misión: romper los micrófonos para que no podamos escuchar a Mercedes Milá.


El confesionario está vacío...

Staff

Directora
Cristina M. Fernández
Diseño y Autoedición
David Pereira (Jefe de Maquetación), Carlos García
Redactor Jefe
José Luis Sanz
Redacción
Gustavo Bernaldo, Nacho Hernández
Secretaria de Redacción
Sonia Luengo
Colaboradores
Jorge Fernández, Santiago Erice
Ángel Fernández

HOBBY PRESS

Edita
HOBBY PRESS, S.A.
Director General
Carlos Pérez
Editora del Área de informática
Mamen Perera
Directores de División
Amalio Gómez
Cristina M. Fernández
Tito Klein
Subdirector General Económico Financiero
Rodolfo de la Cruz
Director Comercial
Javier Tallón
Directora de Marketing
María Moro
Director de Producción
Julio Iglesias
Director de Distribución
Luis Gómez-Centurión

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
MADRID: María José Olmedo
(Directora de Publicidad) mjolmedo@hobbypress.es
Diana Chicot (Coordinadora de Publicidad)
dchicot@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira, 8 -9ª Planta
28020 Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32
NORTE: María Luisa Merino
Amesti, 6 - 4° - 48990 Algorta - Vizcaya
Tel. 94 460 69 71 - Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena
jcbaena@hobbypress.es
Numancia 185 - 4° - 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34 - Fax 93 205 57 66
LEVANTE: Federico Aurell
Transits, 2 - 2° a - 46002 Valencia
Tel. 96 352 60 90 - Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: Maria Luisa Cobian
Murillo, 6 - 41800
San Lúcar la Mayor - Sevilla
Tel. 95 570 00 32 - Fax 95 570 31 18

Coordinación de Producción
Lola Blanco
Miguel Vigil
Sistemas
Javier del Val
Fotografía
Pablo Abollado
Redacción
C/ Pedro Teixeira, 8 -5ª Planta
28020 Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15
Fax Redacción: 902 15 17 98
Tel. Suscripciones: 902 12 03 41/2
Fax Suscripciones: 902 12 04 47

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C. Tel.: 91 417 95 30
Transporte: Boyaca Tel.: 91 747 88 00
Argentina: CEDE, S.A. Avda. Sudamerica, 1532 - 1290 Buenos Aires - Telf.: 302 85 22
Chile: Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quinta normal C.P. 7362130 Santiago - Telf.: 774 82 87
México: CADE, S. A. de C. V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac Delegación Miguel Hidalgo - 03400 México, D.F. - Telf.: 531 10 91
Venezuela: Disconti, S. A. Edificio Bloque de Armas Final Avda. San Martín - Caracas 1010 - Telf.: 406 41 11
Portugal: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Spirito Santo, Lote 1-A - 1900 Lisboa - Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37

Impresión
Avenida Gráfica Tel.: 91 680 20 03
C/ Severo Ochoa, 5 Pol. Ind. Leganés. Madrid.
Fotomecánica
Espacio y Punto

Depósito legal: M-31974-1999

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
11/2000
Printed in Spain

AS GRUPO AXEL SPRINGER

HOBBY PRESS es una empresa de GRUPO AXEL SPRINGER
Solicitado control OJD



Basílica de San Pedro

Empezamos *fuertecito* con un *puzzle* recomendado para profesionales de este arte. La Catedral de San Pedro cuenta con 966 piezas repartidas entre la plaza y la catedral. Como zonas conflictivas podemos destacar la propia construcción de la cúpula, que nos llevará varias horas montarla sin que se nos caiga al suelo –Nacho en este aspecto es especialista–. Se puede comprar en cualquier monaste... ¡ups! queremos decir en cualquier gran almacen por el módico precio de 7.192 pesetillas.

Williams FW20 Fórmula 1

No sólo de edificios viven los eruditos de los *puzzles* 3D, también disfrutan con maravillas como esta: 361 piezas para una dificultad media en la que absolutamente todo está tomado del modelo real: pegatinas, alerones, ruedas... Sólo le falta que el ruido del motor se escuche a cientos de metros de distancia. Ya sabes, si te gusta la fórmula 1, hazte con este *puzzle* en cualquier tienda o taller de mecánica –¿?– por 3.444 ptas.



El secreto está en la pieza

Nos hemos quedado tan maravillados con las bellezas que se pueden hacer con esto de los *puzzles* 3D que este mes vamos a repetir deliciosos platos llenos de *piezzas*...



Catedral de St. Michel



Sinceramente, admirar este *puzzle* puede amedrentar a cualquiera a la hora de empezar a construirlo... pero tranquilidad, su dificultad es sólo aparente ya que cuenta con unas escasas 254 pieza. Cuando nos pongamos manos a la obra debemos tener en cuenta que el poder está en la base, así que hay que asegurarla muy, pero que muy bien y no dejar de lado el lío que supone cuadrar bien todos los tejados de las casitas. Un buen reto para los que comiencen en este mundillo de los *puzzles* 3D. ¿Precio?: 2.754 ptas.

El lindo Tweety

El mes pasado le tocó el turno al diablo de Tazmania y en éste le vamos a dar la oportunidad a uno de los pajarillos que más sudan la camiseta en cada episodio *de la warner*: el lindo Tweety –Piolín para los amigos españoles–. Podemos considerarlo como un *puzzle* fácil y sin complicaciones ya que cuenta con 58 piezas de nada. El pajarito tiene como única dificultad su construcción en vertical y su gran cabeza. Si nos gusta lo sencillo, el *puzzle* 3D de Tweety podemos encontrarlo por 707 ptas.



Tower Bridge

Uno de los puentes más carismáticos del mundo tiene su versión en *puzzle* 3D. El Tower Bridge de Londres tiene una dificultad bastante elevada por culpa de sus 819 piezas. ¿Complicaciones?... muchas. Debemos tener especial cuidado con las dos torres principales y con los puentes que las unen –es decir, con todo–. Si queremos tener una buena idea de lo bonito que puede llegar a ser Londres, es hora de comprar en cualquier juguetería el *puzzle* 3D del Tower Bridge a un precio de lo más interesante: 5.500 ptas.

Juegos & Cía. Sortea: 10 Puzzles 3D Basílica de San Marcos

Bases en la pág 90.

guías imprescindibles

148 páginas con las soluciones completas de los grandes éxitos para PC **+CD-ROM DE DEMOS**

Ya a la venta por sólo 695 Ptas.



Si no encuentras la guía en el quiosco puedes pedírnosla llamándonos de 9h. a 14,30 ó de 16 h. a 18,30 h. al 902 12 03 41 ó 902 12 03 42 o enviando un e-mail a suscripcion@hobbypress.es

¡tu solución!

JUEGOS & Cía. Sortea

Elige el sorteo (o los sorteos) que te interesen. Recorta y envíanos el cupón de participación original (no valen fotocopias) con tus datos a:

HOBBY PRESS S.A.
REVISTA JUEGOS & CIA.
SORTEO...(escribe el nombre del sorteo en el que participas)
Apartado de correos 328
28100 Alcobendas Madrid.

Puedes participar en todos los sorteos que quieras pero recuerda que sólo valen los cupones de participación originales.

10 Peluches "Fur Fighters" (Acclaim)

Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf:
Fecha de nacimiento:



10 Puzzles 3D "Tasmania" (Hasbro)

Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf:
Fecha de nacimiento:



10 Puzzles 3D "Basílica de San Marcos" (Hasbro)

Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf:
Fecha de nacimiento:



5 Camisetas "Diablo II" (Blizzard Entertainment)

Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf:
Fecha de nacimiento:



10 colecciones de 6 Posters de "Digimon" (Norma Editorial)

Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf:
Fecha de nacimiento:



10 Juegos y 10 Gorras "Shogun Total War" (Electronic Arts)

Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf:
Fecha de nacimiento:



1 juego "Máquinas en acción" PC (Mattel Interactive)

Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf:
Fecha de nacimiento:



5 Camisetas "Might & Magic VIII"

Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf:
Fecha de nacimiento:



Trucos y página de los lectores (Juegos & Cía.)



Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf:
Fecha de nacimiento:

3 packs de juego+carpeta+figura "Icewind Dale"

Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf:
Fecha de nacimiento:



6 Suscripciones gratuitas por seis meses (Hobby Press)

Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf:
Fecha de nacimiento:

El mejor juego del mes (Juegos & Cía.)



El mejor juego es:
Sistema:
Nombre:
Apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
C. Postal:
Telf: Fecha de nacimiento:

GANADORES DE LOS CONCURSOS DEL MES DE JUNIO

BALÓN OFICIAL DE ADIDAS •Angel Rodríguez Santos (Cádiz) •Adela Antúnez Cristóbal (Madrid) •BOLSA DE DEPORTE DE VIRGIN •Virginia Iglesias Rodríguez (Burgos) •David Gonzalo Pena (La Coruña) •Israel Jacob Rueda Pérez (Málaga) •Saturnino Pacheco Guerrero (Navarra) •Alvaro Castilla Nieto (Sevilla) •CAMISTA "LUCKY LUKE" •Oscar Castellano Rodríguez (Alicante) •Daniel Esco Labián (Huesca)•Concha Tabernero Arroyo (Madrid) •Juan José Silla Pérez (Madrid) •Estefanía García Díaz (Toledo) •GRAVIS BLACKHAWK DIGITAL •Adela Antúnez Cristóbal (Madrid) •JUEGO " BARÇA MANAGER 2000" PARA PC Y PSX •Antonio Méndez Arenas (Madrid) •Alberto Jorge Rodríguez (Pontevedra) •Carles García Castellanos (Barcelona) •Sergio Marqueta Calvo (Zaragoza) •JUEGO "LONDON RACER " PARA PC •Miguel Angel Sánchez Moragues (Baleares) •José Martínez Expósito (Barcelona) •Rosa Piqueras Asolas (Madrid) •Daniel Arribas Ríos (Soria) •Raúl López Faus (Valencia) •MEMORIA N64 256K NEGRAS •Francisco Peña Rodríguez (Almería) •Pablo Aybar Eguiagaray (Asturias) •Ignacio Sánchez Moreno (Granada) •Victor Regueiro Garrido (Huelva) •Esmeralda Blanco García (Valladolid) •MOCHILA "COLIN MCRAE RALLY 2.0" •Rubén Oña González (Álava) •Jose Antonio Fernández Pérez (Asturias) •Pedro José Durán Martínez (Baleares) •Jorge Olvera Antón (Barcelona) •José María Vázquez Centeno (Cádiz) •Álvaro Gómez Peña (Cádiz) •Rafael Cebrero Romero (Córdoba) •Yolanda López del Cano (Madrid) •Pilar Jiménez Manzano (Madrid) •Israel Jacob Rueda Pérez (Málaga) •Bienvenido Revuelto Sastre (Mallorca) •Antonio Larios Mañas (Murcia) •Pablo Nuñéz López (Pontevedra) •Juan Gil Martínez (Sevilla) •Carlos Sánchez-Elipe Saló (Zaragoza) •TAZÓN DE LA PELÍCULA " 28 DÍAS" •Ramón Amor Castro (A Coruña) •Pablo Álvarez Zuazua (Asturias) •Fátima García Arguelles (Asturias) •Pedro Hernández Domínguez (Badajóz) •Mónica Urquizar Alabarce (Granada) •Mª Luisa Labián Manzanares (Huesca) •Jairo Robledo Rodríguez (La Rioja) •Juan José Olivares Jímenez (Las Palmas) •Verónica Baelo Valcércel (León) •Sergio Romero Fernández (Madrid) •Daniel Pérez Gigorro (Madrid) •Jose Raúl Arrobo Sauceda (Madrid) •Carlos García Salas (Madrid) •Victor Agudo Frías (Madrid) •Sergio Moreno Bravo (Málaga) •Antonio Larios Mañas (Murcia) •Jose Juan Martínez Lorente (Murcia) •Ricardo Alonso Martínez (Murcia) •David Vargas Fernández (Palencia) •Daniel Saldaña Pariente (Palencia) •Victor Manuel Padín Dios (Pontevedra) •Maite Collar Gallego (Tarragona) •César Calvo Santainés (Valencia) •Daniel Suárez Sánchez (Valencia) •Alberto Gómez Sánchez (Zaragoza) •Gema Saez Gómez (Soria) •Roberto Ledesma García (Sevilla) •Ruiz Pérez (Valencia) •Felipe Romero Juan (Valladolid) •Carmen Fernández Soria (Jaén) •Elena Torrico González (Madrid) •Patricia Jímenez Arevalo (Castellón) •Alicia Ruiz Fuentes (Huelva) •Raúl Hernán Gómez (Córdoba) •Sergio Heredero Pedrezuela (Burgos) •Juan Benito González (Segovia) •VOLANTE ROLSTICK PLATA +JUEGO MOTORHEAD •Antonio de Pablos Carrasco (Madrid) •Mario Manuel Linares Cairós (Santa Cruz de Tenerife)

BASES DE PARTICIPACIÓN: 1- Podrán participar en los sorteos todos lectores de Juegos & Cía que envíen el cupón de participación a la dirección de la revista. **2-** De entre todas las cartas recibidas para cada sorteo, se elegirán tantas como regalos se sorteen en cada concurso. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero. **3-** Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 16 de agosto de 2000 hasta el 15 de septiembre de 2000. **4-** La elección de los ganadores se realizará el 20 de septiembre y los nombres de los ganadores se publicarán en la revista. **5-**Todos los sorteos quedan circunscritos al territorio nacional. **6-** El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. **7-** Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por Hobby Press y los organizadores de cada sorteo.

Juegos & Cía. Suscripciones

RECIBE TU REVISTA EN CASA

ELIGE TU OPCIÓN

OPCIÓN 1



Por sólo 6.000 pesetas recibe 12 números de Juegos&Cía y de regalo una estupenda Cámara Polaroid i-zone

¡Imagínate todo lo que puedes hacer!.

Diviértete con la primera cámara instantánea que hace mini-fotos que se disfrutan en el momento y que, además, se pueden pegar

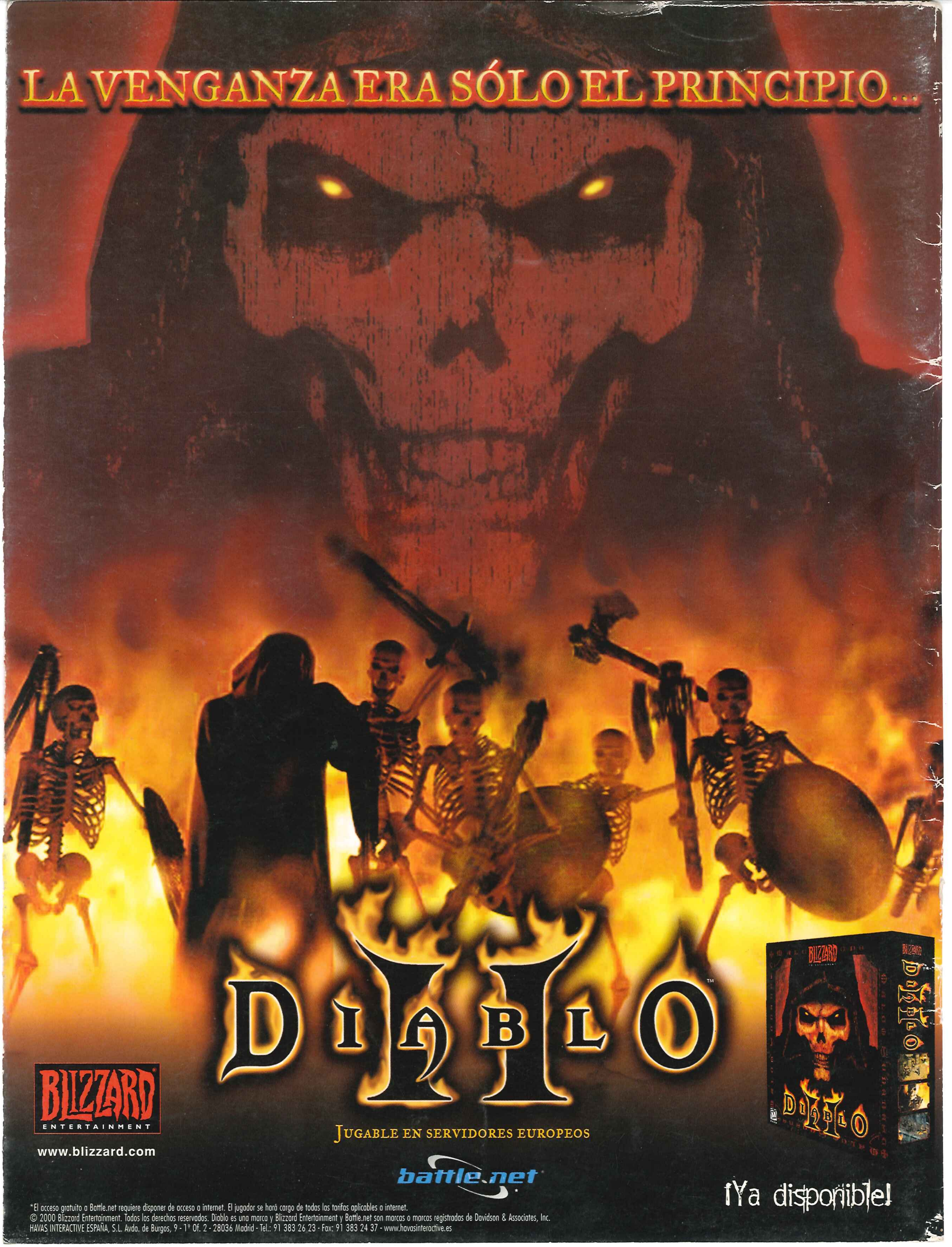
SET COMPLETO: Cámara, película (6 fotos adhesivas) y dos pilas alcalinas AA

OPCIÓN 2

Por sólo 3.600 pesetas (20% de descuento) puedes conseguir los próximos 12 números de Juegos & Cía. Así cada número te costará sólo 300 Ptas.

Envíanos tu solicitud de suscripción por correo (la tarjeta no necesita sello) o llámanos de **9h**. a **14,30h**. ó de **16h**. a **18,30h**. a los teléfonos **902 12 03 41** ó **902 12 03 42**. También puedes enviarnos el cupón por fax al número **902 12 04 47** o por correo electrónico en la dirección **e-mail: suscripcion@hobbypress.es.**

Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press, S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.


LA VENGANZA ERA SÓLO EL PRINCIPIO...
DIABLO II
JUGABLE EN SERVIDORES EUROPEOS
BLIZZARD ENTERTAINMENT
www.blizzard.com
battle.net
¡Ya disponible!
*El acceso gratuito a Battle.net requiere disponer de acceso a internet. El jugador se hará cargo de todas las tarifas aplicables a internet.
© 2000 Blizzard Entertainment. Todos los derechos reservados. Diablo es una marca y Blizzard Entertainment y Battle.net son marcas o marcas registradas de Davidson & Associates, Inc.
HAVAS INTERACTIVE ESPAÑA, S.L. Avda. de Burgos, 9 - 1º Of. 2 - 28036 Madrid - Tel.: 91 383 26 23 - Fax: 91 383 24 37 - www.havasinteractive.es